

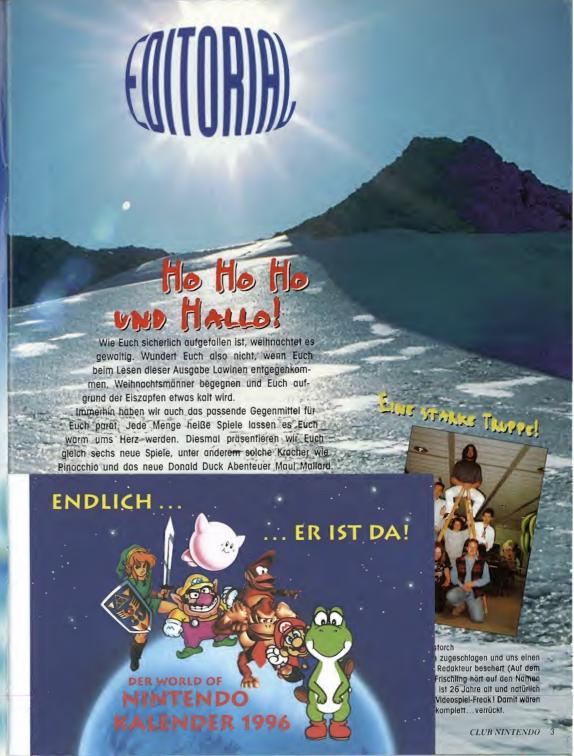


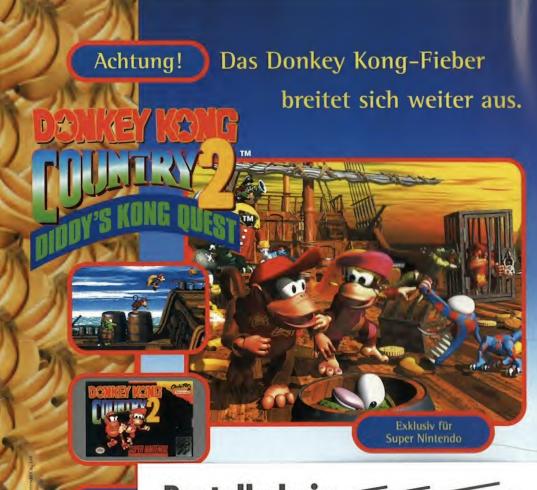


Jetzt wird Dich das Donkey Kong-Fieber tierisch packen. Noch schneller. Noch heftiger. Noch heißer. Die Symptome: Unglaubliche 3-D-Special-Effects verschlagen Dir den Atem, affengeile Action treibt Dir den Schweiß auf die Stirn, und bei den Animationen bleibt Dir die Spucke weg. Fieberhaft wirst Du mit Diddy und seiner neuen Freundin Dixie nach dem entführten Donkey Kong suchen. Das Gegenmittel? Ist nicht bekannt. Aber pro-

bier's mal mit Bananen.

HAVE MORE FUN





Bestellschein :

· Ganz n

Deutsch
 JA! Ich möchte den Nintendo Kalender 1996 bestellen.
 Bitte sende diesen ausgefüllten Bestellschein zusammen mit
 DM 5.— in Briefmarken in einem Umschlag an nachstehende
 Moster:

Club Nintendo "World of Nintendo Kalender 1996" Postfach 15 01 D-63760 Großostheim

| Lieferanschrift | für m | ein Club | Nintendo | Kalender: |
|-----------------|-------|----------|----------|-----------|

| Name / Vorname: | |
|-----------------|--|
| Geburtsdatum: | |
| Straße/Nr.: | |
| PLZ/Ort: | |
| Telefon Nummer | |

Mitglieds-Nummer (falls vorhanden):

(Bei Jugendlichen unter 18 Johnen Unterschrift der Erziehungsberechtigten).

DER NAGELNEUE NINTENDO

KALENDER ENTHÄLT ILLUKALENDEN VON EUREN
STRATIONEN VON EUREN
B E L I E B T E S T E N
VIDEOSPIELHELDEN, SOWIE
VIDEOSPIELHELDEN, SOWIE
DAS EINZIGARTIGE BILD DER
NINTENDO BEACH PARTY.

AUSSERDEM KÖNNT IHR IN DEN TERMINPLANER WICHTIGE EREIGNISSE WIE GEBURTSTAGE, ECHULFERIEN ODER REISEN EINTRAGEN.



to the the

Wie Euch sicherlich aufgefallen ist, welhnachtet es gewaltig. Wundert Euch also nicht, wenn Euch beim Lesen dieser Ausgabe Lawinen entgegenkommen. Weihnachtsmänner begegnen und Euch aufgrund der Eiszapfen etwas kalt wird.

Immerhin haben wir auch das passende Gegenmittel für Euch parat. Jede Menge heiße Spiele lassen es Euch warm ums Herz-werden. Diesmal präsentieren wir Euch gleich sechs neue Spiele, unter anderem solche Kracher wie Pinocchio und das neue Donald Duck Abenteuer Maul Mallard. Außerdem geht es diesmal ins Detail bei den Hits DKC 2 - Diddy's Kong Quest und SMW 2 - Yoshi's Island. Ihr seht also, wir haben wieder jede Menge geballte Action im Magazin. Auch dank Eurer Hilte, denn die Resonanz auf unseren neuen Malwettbewerb warwieder mal bombastisch. Auf Seite 31 seht Ihr einige der schönsten Zeichnungen zum Thema "Weihnachten mit Nintendo". Weihnachtlich ist auch der Comic geworden, der diesmat auf acht (1) Selten die wunderschöne Weihnachtsgeschichte von Charles Dickens erzählt. All das war es uns wert, die Euch vorllegende Weihnachtsausgabe um gleich acht Seiten dicker zu machen als sonst. In der Hoffnung, daß nicht auch Ihr über die Feierlage dicker werdet, verbleiben wir mit frahen Weihnachtsgrüßen und den besten Wünschen für das neue Jahr

Euse (Ind. Wintendo Redaktion)

PS: In letzter Minute erreichte uns noch ein brandheißer Bericht über die Premiere des ULTRA 64 in Japan. Ihr findet ihn auf Seite 28.



Vieder einmal

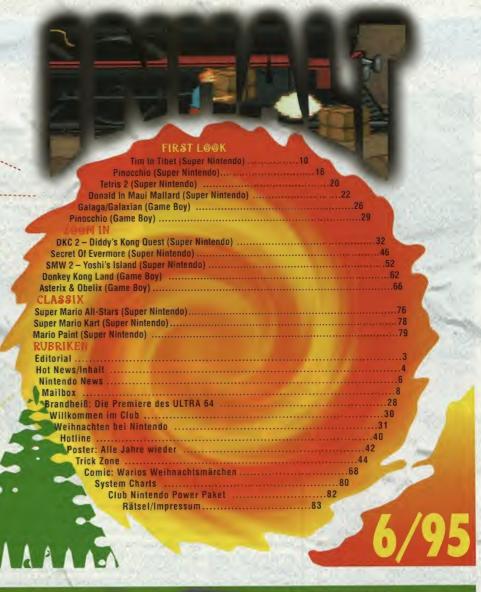
in der Redaktion zugeschlagen und uns einen weiteren neuen Redakteur beschert (Auf dem Bild links). Der Frischling hört auf den Normen Markus Pflizzner, ist 26 Jahre alt und natürlich ein begeisterter Videospiel-Freak! Damit wären wir nun endlich kompiett...verrückt.

CLUB NINTENDO









Info Line: 01 30 / 58 06 (11 - 19 Uhr) - Redaktions-Fax: 0 60 26 / 9 50-3 10

Nintendo Center · Postlach 15 01 · 63760 Großostheim

News · Ne



schönes Gedicht? Eine riesige Zeichnung? Oder vielleicht sogar eine Yosh Torte? Wunderbar, le mehr Ideen Ihr habt, desto

ist das gute, alte More Fun Sel (Super Nin



Club Nintendo "Yoshi's Island Wettbewerb" Postfach 1501 63760 Großostheim

Donkey Kong -Der Comic

Beyor Ihr Euch in das neueste Abenteuer von Diddy und Dixie in "Donkey Kong Country 2 - Diddy's Kong Quest" stürzt, solltet Ihr Euch vorher den brandheißen Comic zum Spiel besorgen. Auf 36 Seiten erfahrt Ihr alles, was Ihr schon immer über Diddy, Dixie, King K. Rool und die große Befreiungsaktion erfahren wolltet. Den Comic erhaltet Ihr kostenlos im Handel. Aber nur solange der Vorrat reicht!



Neues von Square

Neben "Super Mario RPG" und "Secret Of Evermore" arbeiten die Programmdesigner von Square schon an den ersten Spielen für das Ultra 64. Square/Japan bastelt gerade am siebten Teil der Final Fantasy-Saga, der nächstes Jahr in Japan erscheinen soll und Sauare/USA hat gerade mit der Entwicklung eines Science Fiction-Rollenspiels begonnen, das allerdings "nichts mit Evermore" zu tun haben



Kalender 1996

Ihr habt Euch bereits ein "Super Mario Art"-T-Shirt zugelegt und wißt nicht, an welchen Tagen Ihr es tragen sollt? Kein Problemt Der neue "World of Nintendo Kalender 1996" bietet Euch die einmalige Möglichkeit, Eure Kleidungswahl für das nächste Jahr im voraus zu planen. Und nicht nur die Kleidungswahl! Auf dem Kalenderteil lassen sich auch Schulferien und andere wichtige Termine markieren. Außerdem ist jeder Monat mit einer Nintendo-Zeichnung illustriert, so daß Euch Nintendo das ganze nächste Jahr über begleitet. Den Kalender könnt Ihr ab sofort für DM 5,-

(in Briefmarken) bei Nintendo bestellen. Schickt uns einfach einen Brief mit Eurer Bestellung, legt dem Umschlag DM 5,- in Briefmarken bei und schickt Eure Bestellung an:

Club Nintendo "W.o.N. Kalender 1996" Postfach 1501 63760 Großostheim



Super Mario auf Abwegen

kurz darüber berichtet und langsam nimmt die Sache Gestalt an. Das erste Super Mario Rollenspiel in der Geschichte des Videospiels wird zur Zeit von Nintendo und Square in der tokyoter Hauptzentrale von Sauaresoft entwickelt. Unglaubliche Spieltiefe, gerenderte Grafiken und ein mariotypischer Soundtrack, das haben uns die Programmierer bis jetzt versprochen. Aber wir wollten noch mehr wissen! Besonders einzigartia soll die Steuerung sein, denn im Gegensatz zu anderen Spielen mit isometrischer Perspektive (schräge Draufsicht) wird die Hauptfiaur (Super Mario) durch den Controller in "echte" Schrägrichtungen bewegt. Zur Story konnte oder wollte man uns noch nichts

Bereits in der letzten Ausgabe haben wir sagen. Da jedoch Stardesigner Miyamoto und Final Fantasy-Autor Sakaauchi für die Geschichte verantwortlich sind, kann man die perfekte Dramaturaie eines Zelda-Spieles erwarten. Fast sämtliche Figuren und Gegner aus den bisherigen Mario-Spielen wurden in "Super Mario RPG" integriert. Sogar ein Yoshi-Dorf soll es geben, in dem Mario wichtige Informationen erhalten und nützliche Gegenstände einkaufen kann.

Die Monsterkämpfe werden in Echtzeit berechnet, das Gameplay wurde an "Secret Of Mana" und "The Legend Of Zelda" angelehnt. Das genaue Datum der Veröffentlichung in Japan steht noch nicht fest, aber ein späterer Deutschland-Release mit deutschen Bildschirmtexten ist wahr

Unentschlossen

In unserer beliebten Serie "Wie sieht denn nun der Titelbild-Donkey Kong Country 2 wirklich aus? präsentieren wir Euch diesmal die endgültige Version. Wenn Ihr die Ausgaben 4/95 und 5/95 aufgehoben habt, könnt Ihr ia die verschiedenen Fotos ausschneiden und auf einem Stück Papier nebeneinander kleben. So habt Ihr ein einmaliges Dokument, welches die verschiedenen Entwicklungsstufen einer Videospielgrafik



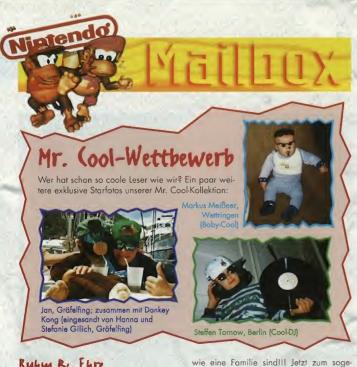
Alle Yoshis sind schon da!

Während Ihr diese Zeilen lest, liegt irgendwo bei Eurem Fachhändler das neueste Werk der Club Nintendo Redaktion und wartet darauf, von Euch ersteigert zu werden. Der Name dieses potentiellen Bestsellers ist "Der Offizielle Super Mario World 2 - Yoshi's Island Spieleberater". Das Buch bietet Euch auf 116 Seiten eine Komplettlösung des neuen Mario-Knallers mit großen Bildschirmfotos, detaillierten Levelkarten und Tips und Tricks, damit Ihr das Spiel an ieder Stelle mit 100 Punkten bewältigen könnt. Das druckfrische Mach-

werk kostet nur DM 24,80 (unverbindliche Preisempfehlung) und ist überall erhältlich, wo es Nintendo-Spiele gibt.







Ruhm Be Ehre

Hallo Nintendo,

ich komme gerade vom Einkaufen zurück und schlage das Club Nintendo Magazin auf, das ich mir vorhin geholt habe. Und ohne Euch Honig um den Bart zu schmieren: SUPER DESIGNI Alle Seiten prallvoll mit Infas etc. Endlich habe ich wieder

das Gefühl, daß wir Daddler irgend-

Nintendo of America hat das NES bereits aus dem Programm genommen, in Deutschland wird das gleiche

In unserer beliebten Reihe "Begnadete Körper - anmutige Gesichter" präsentieren wir Euch heute Florian Schweda aus Dörentrup. Eindrucksvoll demonstriert er uns die Folgen Beines letzten Zahnarztbesuchs, Allerdinas machen uns Beine

rotgeränderten Augen einige Borgen. Hoffentlich hat Florian nicht zu lange vor dem Fernseher gesessen und sein Lieblingsgame "NBA Jam" gespielt.

Auf alle Fälle noch mal die Bitte an alle anderen Grimassenkönige und Fratzenschneider: Schickt uns abaedrehte Fotosi Wir freuen uns darauf, die verrücktesten Bilder veröffentlichen zu können.



nannten "Frustbrief" in Ausgabe 4. Der hat

ja ganz schön übertrieben mit seinen

Beschimpfungen, Im "Frustbrief" heißt es,

daß das NES Nintendo Ruhm gebracht

hat. Aber die New York Times berichtet

auch nicht dauernd über Abraham Lincoln

(obwohl der auch Ruhm gebracht hat).

auch bald passieren. In einer Welt, in der 64 Bit möglich sind,

brauchen 8 Bitter-

Systeme keine DIN A4-Seiten zu verschlingen. Bis das auch der letzte NES-Besitzer geschnallt hat, der glaubt, das NES sei das Größte, werden wir wohl noch ein wenig warten müssen, Ganz im Ernst muß man aber eines bemerken: ARMES NES. DAS HAST DU NICHT VERDIENTI

Wie in allen meinen bisherigen Briefen möchte ich Euch bitten, endlich über Spiele wie "NHL Hockey '95", "NBA Jam T.E.". NFL Quarterback" usw. für Game Bay zu schreiben. Und setzt Eure Reportage über "Street Fighter II" (Game Boy) fart. Das könnte eine heiße Sache werden. Michael Braun, Tännesberg

Gemeiner (hritian

Hallo Club Nintendol

Heute habe ich mir das neue Club Nintendo Heft aekauft und ich muß sagen. Ihr werdet von Ausgabe zu Ausgabe immer besser. Aber jetzt muß ich meiner schlechten Laune doch mal Luft lassen. Schuld daran ist dieser Knallkopf Christian Gehlen aus Kempen. Da bezeichnet dieser Trattel Euch tatsächlich als Idioten und Pfeifen und damit nicht genug. Er wirft Euch auch noch var, daß er wegen Euch 15.- DM Porto ausgegeben hat. Das finde ich echt gemein von ihm! Wenn ich an seiner Stelle gewesen wäre, dann hätte ich mir nach dem zehnten Brief überlegt, mit welcher originellen Idee (eine spannende



Fritzehen erzählt zu Hause; "Heute in der Schule habe ich mich als Einziger gemel-det!" Darauf die Mutter: "Na toll, was war deun die Frage?" Fritzchen: "Hat jemand seine Hausaufgaben nicht gemacht?"

Jahrelang betet Hans Jede Woche: "Her gib', daß ich in der Lotterie gewinne! Hines Tages ist der Raum plötzlich he erleuchtet, und eine Stimme sagt: "Hare gib mir eine Chance und kauf, Dir ein Lost Beide Witze von Roland Tapken, Bramsch

Der Pilot an den Tower: "Rate mal, we jetzt komint!" Darauf schaltet dei Fluglotse die Beleuchtung der Landebahn aus und erwidert: "Rate mal, w

Geschichte oder ein lustiges selbstgezeichnetes Bild) ich in das Club Nintendo Heft hinein käme. Am gemeinsten finde ich aber, daß er einen anderen Nintendo-Fan als Knalli bezeichnet hat. Ich selber bin auch eine NES-Besitzerin und mir macht es gar nichts aus, daß Ihr so wenig über das NES schreibt. Zur Zeit dreht sich eben alles um das ULTRA 64. So, hoffentlich konnte ich Euch ein wenig aufheitern. Ich hoffe auch, daß Ihr meinen Brief abdruckt. damit dieser Typ merkt, daß nicht alle Nintendo Leser seiner Meinung sind. Nadine Akram, Lahr

Diese beiden Briefe haben wir stellvertretend für eine wahre Flut an Leserbriefen veröffentlicht, die sich alle mit Christians Frustbrief beschäftigten. Aus den Schreiben haben wir herausgelesen, daß auch bei Euch die Spannung auf das ULTRA 64 immer mehr steiat. Uns aeht es da nicht anders, die ganze Redaktion fiebert der neuen Konsole entaegen. Nichts gegen das gute, alte NES, aber mit dem ULTRA 64 eröffnet sich eine neue Videospiel-Dimension. Wir halten Euch auf dem Laufenden, versprochen!

Neuer Frustbrief

Hallo Club Nintenda,

heute möchte ich mich mit ein wenig Kritik an Euch wenden. Die Witze in der Jake Box sind echt sch....III Die Fragen an die Question Mark sind so dämlich, daß man denken muß, daß die Fragensteller einen IQ von unter 50 (nicht null, weil sie noch schreiben und dumme Fragen stellen können!) haben. Und das Foto des Manats ist nur Platzverschwendung. Wenn schon Foto, dann bitte

ein bißchen (viel) kleiner! Nach etwas: Die Bilder in der Gallery sind niemals alle selbstgezeichnet, viele sind bestimmt abgepaustl Außerdem fand ich den Donkey Kong-Comic total sch... (die Zeichnungen und den Charakter von Donkey und Diddyl Außerdem wurde das Game so oft verkauft. daß sehr viele die Geschichte schan kennen). Kurz dazwischen: Daß es jetzt wieder einen Mario-Comic gibt, finde ich sehr aut, allerdina ist es nervia, immer so lange auf die Fortsetzungen zu warten. Ich finde es sehr doof, daß die Trick Zone nur noch eine Doppelseite lang istl Mein neustes Spiel ist übrigens Unirally (Voll GeillII), welches ich schan durchgespielt habe. Blaß das Ende ist ein bißchen schwach und kurz. Ein großes Lob an den Erfinder und an die Programmierer. Alsa, bis bald, Euer Fan Marcel Oesterhaus, Scheeßel

Na, Du bist uns ein schöner Fan, Marcell Aber ganz im Ernst, wir freuen uns über jeden Leser, der unsere Arbeit kritisch begleitet. Mit den Witzen und den Rubriken Question-Mark und Foto des Monats ist das so eine (Geschmacks-)Sache. Worüber sich die einen kaputtlachen, darüber können andere nur gähnen. Was den einen interessiert, findet ein anderer stinklangweilig. Es allen Recht zu machen, wird uns wohl nie gelingen. Aber wir geben uns alle Mühe, dieses Magazin so zu gestalten, daß auch weiterhin für jeden Nintendo-Fan etwas dabei ist.

Briefe an: Club Nintendo - Leserbriefe -Postfach 1501 63760 Großostheim

Question? Mark

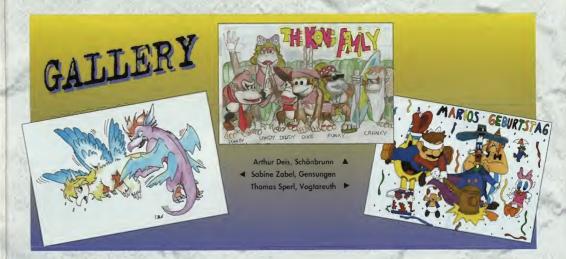
Bekommen Nintendo-Konsolen auch Viren? Ich frage, weil mein NES nicht mehr so will und weil ich mal ein paar Spiele ausgeliehen habe, die nicht mehr so ganz neu waren. Jetzt glaube ich, daß die Spiele Viren übertragen Arthur Deis, Schönbrunn

Lieber Arthur, wir arbeiten nun schon ziemlich lange bei Nintenda, aber uns ist nach kein Konsolen-Virus begegnet. Wie sehen die Dinger eigentlich aus? Um so besser bekannt ist uns allerdinas der gemeine Grippevirus. Die halbe Redaktion sitzt momentan schniefend und mit einem Schal um den Hals vor den Bildschirmen und trinkt heißen Pfefferminztee. Wer ein autes Hausmittel gegen Erkältung weiß, sollte uns schleuniast schreiben! Nicht, daß wir Weihnachten alle im Bett liegen!

Warum macht Ihr keine Poster mehr? Ich fand sie immer cool.

Sebastian Sell, Berlin

Da kannst Du mal sehen, wie beliebt unsere Poster aus der Heftmitte sind. Wahrscheinlich war jemand schneller als Du und hat gemeinerweise das Poster aus Deinem Club Nintendo-Heft gemapst. Also keine Sorge, Seba-stian. Auch in Zukunft gibt es in jedem Heft ein tolles Poster. Die Weihnachts-Yoshis in dieser Ausgabe werden Dir bestimmt gefallen.



8 CLUB NINTENDO CLUB NINTENDO 9

Der Beginn einer Freundschaft

Nach etlichen langweiligen Stunden, die Tim sitzend im Zug verbringen mußte, vollführt der Lokomotivführer eine Vollbremsung. Der Zug steht still und fährt nicht mehr weiter. Tim, bekannt für seine Neugier, steigt aus und möchte nachschauen, was da los ist. Nachdem Ihr einigen Kisten und schreienden Kindern ausgewichen seid, indem Ihr entweder darüber gesprungen seid oder das Steuerkreuz nach unten gedrückt habt - damit Tim in den Bildschimvordergrund läuft und somit nicht getroffen wird - trefft Ihr einen netten Mann. Er erzählt Euch, daß der Damm geborsten ist und der Zug deshalb nicht mehr weiterfahren kann. Der Mann meint, daß es bis zur nächsten Bahnstation nicht mehr sehr weit sei. Allerhöchstens

drei Stunden zu Fuß und man ist bereits in Huku. Tim entschließt sich, den Weg per Pedes fortzusetzen und nicht auf die Reparatur der Brücke zu warten. Er läuft los und kommt bis zur riesigen Dampflokomotive, wo ihn der austretende Dampf am Weitergehen hindert.





Tim sitzt in einem Hotel und erzählt dem übellaunigen Kap Haddock, wie er seinen chinesischen Freund Tschang das erste schaft, als der Zug plötzlich stoppte. Tim stieg aus, um traf, Tim hatte sich vorgenommen, eine Reise durch Chino zu unternehmen. Mit dem Zug fuhr ar den Jang iseKiang entlang und zusehen was passiert war

Aus der Lokomotive entweicht zischend der glühendheiße Dampf. Wenn Ihr den Dampf berührt, wird Tim etwas von seiner Energieleiste abgezogen bekommen. Nehmt die Kiste, die vor der dampfigen Stelle steht und legt sie ganz nahe an den Dampf heran. Benutzt diese Kiste nun als Varsprung und springt über den Dampf hinweg. Die zweite Kiste müßt Ihr nach ganz rechts tragen, um sie bei der zerstörten Brücke zu benutzen.



Wer kennt ihn nicht, den jungen und gewitzten

Wer kennt ihn nicht, den lungen und gewitzten
Reporter Tim-der zusammen mit Kapitäntaddock Reporter lim, der zusammen mit Kapitan, tidddock
und seinem Hund Struppi schon elliche Comicund seinem Hund Struppi schon seiner schönsten
Abenteuer erlebt hat? Eines seiner schönsten
Abenteuer erlebt hat?

Abenteuer erlebt hat? Eines seiner schonsten

Abenteuer wurde nun von Infogrames-Program.

Abenteuer wurde nun von Infogrames-Program.

Abenteuer wurde nun von Infogrames Program-nierem für das Super Nintendo umgesetzt. Laßt

mierem für das Super Wintendo umgesetzt. Laßt

Euch von "Tim in Tibet" verzaubern, nehmt den

Euch von "Tim in Tibet" verzaubern, nehmt den Comic Controller in die Hand und spiell den Comic



3. Abschnitt - Auf dem Marki

Erschültert, daß sein Freund bei dem Flugzeugabsturz dabei war, überlebt hat und in den ersigen, tibetanischen Bergen auf Hilfe begibt sich Tim in sein Zimmer und versucht zu schlafen. Nochtsträumt er von Tschang, der in Tims Traum nach Hilfe schreit Tim ausscht auf und ist davon überzeugt, daß sein Freund den Absturz zuscht Tim nach einem Führer.

Tim, Struppi und Haddock sind norm norm (Struppi und anstred Reise in Katmandu angekomtnem und stehem auf dem Markt das Geschaft von Ischangs Verwanden Bei Punkt 1 auf der Konte von Inn ninen netten Mann finden. Er erzol 1 den jungen Reporter, daß sein Sohn waß, wo sich der gesuchte Laden befinder. Der Sohn des Mannes wartet om anderen Ende des Marktes. Tim soll ihn dort aufsuch

Den pendelnden Töpfen an den Marktständen müßt Ihr geschickt ausweichen und im richtigen Augenblick daran vorbei laufen. Jetzt kommt Ihr ohne Schwierigke



ihnen auszuweichen, müßt Ihr an die Stellen springen, an denen sich die Glocken befinden. Paßt aber auf, daß Ihr die Glocken nicht berührt, sonst könnten sie Euch einen Gongschlag

Frische Energie

Ihr könnt die Energie Eurer Spielfigur auffrischen, wenn Ihr einen der gelben Äpfel zu Euch nehmt. Im ersten Abschnitt, bei der Lokomotive, müßt Ihr zum Beispiel erst auf einen Baumstamm klettern und von dort aus nach links auf die Lok springen.

Entschuldigung, wir suchen einen laden, dessen...



Der 4. Abschnitt

Der Junge sagt Euch, daß Ihr ihm folgen sollt. Plötzlich zischt er davon und verschwindet. Er hat eine kleine rote Kugel hinterlassen, die Tim nun zu Struppi bringt. Der schlaue Hund hat sofort die Föhrte aufgenommen und führt den rothaarigen Helden zu dem kleinen Jungen. Er erzählt Euch, daß sich der Loden am Ende der Straße befindet. Nach einigen übersprungenen Füssern gelangt ihr endlich an das Ziel. Danach kommt Ihr in das Mittelgebirge. Dort müßt Ihr gut aufpassen, daß Ihr nicht in die Tiefe fallt Außerdem mißt ihr

fallt. Außerdem mil noch einige Yaks fi damit Sie Euch vorb

Endlich habt Ihr Tschangs Verwandten Sie suchen mich?





hr das nicht eines Tager

Steverkreuz nach oben. Pinocchio macht sich dann sofort auf seine Holzsandalen und marschiert schnurstracks hindurch und auf der anderen Seite wieder heraus.





LEAST CONTRACTOR CONTR



LA DESSOURTING SOURCES LAND consistence process proving of process process

Hier steuert Ihr nicht Pinocchio, sondern Jiminy höchstpersönlich. Versucht Euch mit seinem Schirm gegen die lästigen und angriffslustigen Motten zur Wehr zu setzen. Aber vorsicht, links und rechts der Lampe lauert ein gefährlicher Abgrund. Tretet also nicht zu weit vor.

Adsswahrer Showmoker erweist sich der Hosenmatz in diesem Level. Let as doch seine Aufgabe, die Bewegungen der diversen Tänzer bis ins kleining doch seine Aufgabe, die Bewegungen der diversen Tänzer bis ins kleining doch seine Aufgabe, die Bewegungen der diversen Tänzer bis ins kleining doch seine Aufgabe, die Bewegungen der diversen Tänzer bis ins kleining doch seine Aufgabe, die Bewegungen der diversen Tänzer bis ins kleining doch seine Aufgabe, die Bewegungen der diversen Tänzer bis ins kleining doch seine Aufgabe, die Bewegungen der diversen Tänzer bis ins kleining doch seine Aufgabe, die Bewegungen der diversen Tänzer bis ins kleining doch seine Aufgabe, die Bewegungen der diversen Tänzer bis ins kleining doch seine Aufgabe, die Bewegungen der diversen Tänzer bis ins kleining doch seine Aufgabe, die Bewegungen der diversen Tänzer bis ins kleining doch seine Aufgabe, die Bewegungen der diversen Tänzer bis ins kleining doch seine Aufgabe, die Bewegungen der diversen Tänzer bis ins kleining doch seine Aufgabe, die Bewegungen der diversen Tänzer bis ins kleining doch seine Aufgabe, die Bewegungen der diversen Tänzer bis ins kleining doch seine Aufgabe, die Bewegungen der diversen Tänzer bis ins kleining doch seine Aufgabe, die Bewegungen der diversen Tänzer bis ins kleining doch seine Aufgabe, die Bewegungen der diversen Tänzer bis ins kleining doch seine Aufgabe, die Bewegungen der diversen Tänzer bis ins kleining doch seine Aufgabe, die Bewegungen der diversen Tänzer bis ins kleining doch seine Aufgabe, die Bewegungen der diversen Tänzer bis ins kleining doch seine Aufgabe, die Bewegungen der diversen Tänzer bis ins kleining doch seine Aufgabe, die Bewegungen der diversen Tänzer bis ins kleining doch seine Aufgabe, die Bewegungen der divers imitiert, erhält schöne Geschenke.



Achtet auf die Bewegungen der Puppen!

K+60-LOS DOUS DOUND LA LA COLOS DOUS DOUN DE LA CARRO COLOGICA DE COLOGICA DE

en Abschnitt zu meistern, müßt Ihr Euch zunächst nach rechts begeben Euch dort an einen der Ballons hängen. Durch die Luft schwebend, könnt jetzh Gegenstände einsammeln und den Ausgang erreichen. Je nach hvienigkeitsgrad ändert sich die Zeit, wie lange Euch ein Ballon trägt.





Als reinster Horrortrip erweist sich die Achterbahn. Andauernd haben die Kon strukteure vergessen, einige Balken zu entfernen und so seid lär währens der ganzen Fahrt in heller Aufregung. Andauemd müßt Ihr Euch decken, um nicht an einer Holzplanke kleben zu bleiben.





xre-Josephares Jre-Josephares Americano de la composición del composición de la comp Level 6: Flucht aus dem Vergnügungspark

Natürlich kann ein kleiner Junge nicht ewig im Vergnügungspärk bleiben.
Deshalb macht sich auch unser hölzemer Held auf, diesen zuweilassen Im diesem Kapitel solltet Ihr Euch immer wieder daran erinnerig, daß sich Pinocchio gegen aufdring-liche Kreaturen zu Wehr



setzen kann, indem er nach ihnen tritt. Denkt ebenfalls daran, daß Ihr große Abgründe überwinden könnt, indem Ihr Euch am nächsten Vorsprung festhaltet und dann hoch-

Jemand hat etwas dagegen

Auch diesem unfreundlichen Gesellen sollte Pinocchio mit seinem Fuß begegnen, denn das ist die einzige Sprache, die er versteht.



KLEALUS EN SERVICE SALVERALUS EN SERVICES DE LA CONTRACTOR DE LA CONTRACTO LOND OF THE PARTY OF THE PARTY

Peihnachten

Nach gelungener Flucht erreicht Pinocchio dieses Level. Auch hier muß er wieder den Ausgang erreichen und dabei soviele Gegenstände wie möglich einsammeln. Hoffentlich geht ihm bei dieser ganzen Aktion nicht die Luft aus. Das wäre nämlich schade.

Um hier weiter zu kommen, muß sich Pinocchio an den Fischen entlang durch die Strämung hangeln. Achtet im Wasser immer auf die etwas andersterbigen Fische, denn sie transportieren Euch gleich ein ganzes Stück weiter, ellne daß Ihr etwas tun müßt. Hütet Euch jedoch vor den braunen Fischen.





teo-goseanseans green as a company of the conference of the confer Level 9: Der Wal

to the same of the same and the

Sich im Bauch eines Wals zu befinden, ist bestimmt kein Vergnügen. Das muß auch unser Hötzbeitel feststellen, denn in den dunklen und unergrüge lichen Tiefen des Walmagens geht's ganz s



Ein Feuerchen

Klar, daß das dem Wal überhaupt nicht gefallen wird: Pinocchio entzündet in seinem Bauch ein Feuer, Welche Folgen das wohl haben wird?





Der Rest...

Geppetto und Pinocchio haben endlich wieder zusammen gefunden. Allerdings sind sie noch lange nicht in Sicherheit. Einige Probleme sind da schon noch zu





Da werden selbst die Puzzle-Profis unter Euch im wahrsten Sinne des Wortes Bauklötze staunen! Tetris 2 für das Super Nintendo ist mehr als einfach nur eine Fortsetzung des Knobel-Klassikers Tetris. Das genial einfache, aber einfach geniale Spielprinzip wurde weiterentwickelt und bietet jetzt noch viel mehr Variationsmöglichkeiten. Das Zusammenspiel von Farben und Formen ist einzigartig. Wer Tetris mochte, wird Tetris 2 lieben. Stellt Euch der neuen Herausforderung! (mp)

TETRIS 2 BRINGT FARBE INS SPIEL!

Form der herabfallenden Blöcke achten mußte, spielt jetzt die Farbe der einzelnen Blöcke eine entscheidende Rolle. Immer wenn es Euch haben sich drei neue hinzu gesellt. Sorten von Blöcken:

Während man bei Tetris nur auf die gelingt, drei Bausteine einer Farbe Fieserweise zerlegen sich diese übereinander oder nebeneinander

Blöcke in ihre Einzelteile, wenn ein zu plazieren, lösen sie sich auf. Zu Teil des Blocks auf einem starren den bekannten sechs Block-Formen Block landet. Insgesamt gibt es drei

BLITZ-BLÖCKE

Diese blinkenden Blöcke sind besonders wichtig. In jeder Runde blinken pro Farbe einige Steine. Wenn Ihr es schafft, alle durch eine vertikale oder horizontale Reihe von drei Steinen gleicher Farbe aufzulösen, verschwinden alle anderen Blöcke dieser Farbe wie von Geisterhand. Dabei entstehen oft die genialsten Kettenreaktionen. Also nichts wie weg mit den Blitz-Blöcken!



STARRE BLÖCKE



Diese Blöcke machen Euch das Leben schwer. Versucht, so viele wie möglich durch geschickte Dreierkombinationen aufzulösen. Damit kommt Ihr schneller an die Blitz-Blöcke heran oder Ihr könnt das Spiel beenden, wenn Ihr alle starren Blöcke aufgelöst habt.

FALLENDE BLÖCKE

Die fallenden Blöcke sind Euer Spielkapital. Sie bestehen aus vier Bausteinen, die an einer Seite miteinander verbunden sind. Dreht sie im oder gegen den Uhrzeigersinn, um möglichst schnell alle Blöcke vom Bildschirm verschwinden zu lassen. Beachtet dabei besonders die neuen Blöcke, die sich trennen. Wenn Ihr blitzschnell reagiert, könnt Ihr mit den einzelnen Bausteinen bestimmt noch den einen oder anderen Block auflösen.



OB ALLEINE ODER ZU ZWEIT -MACHT EUCH FÜR TETRIS 2 BEREIT!

übrigens in Rußland erfunden wurde, bietet Euch die vielfäitigsten Spielmöglichkeiten. Geht alleine im

heraus. Besonderen Spaß macht es, verschwinden?

Der faszinierende Puzzle-Spaß, der Normal- oder dem Puzzle-Modus auf gegen einen Kumpel anzutreten. Highscore-Jagd. Oder fordert den Wer von Euch läßt am schnellsten Computer zu einem heißen Duell die bunten Steine vom Bildschirm

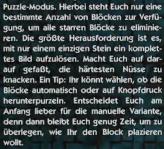
1-SPIELER-MODUS

Es gibt zwei verschiedene Möglichkeiten, alleine Tetris 2 zu spielen. Im normalen Modus müßt Ihr versuchen, so schnell wie möglich den Bildschirm von den lästigen bunten Steinchen zu säubern. Die Blitz-Blöcke lösen dabei alle Steine Ihrer Farbe auf. Da die Blöcke immer schneller fallen und Euch immer mehr starre Blöcke den Weg versperren, muß man immer auf der Hut sein. Nur ganz abgezockte Profis schaffen alle 100 Level. Ab dem 31. Level gibt's ein Paßwort.





Immer wenn Ihr fünf Runden überstanden habt, seht ihr als Belohnung eine kurze Animation. Die lustigen Kurzgeschichten geben Euch Zeit, ein wenig Luft zu holen und neue Energie für die nächsten kniffligen Runden zu sammeln. Genießt die Abenteuer des tolpatschigen Duos.





VS.- UND 2-SPIELER-MODUS

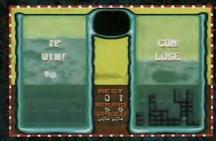
Wenn man gegen den Computer antritt, kann man zwischen drei verschieden starken Gegnern wählen. Als Anfänger solltet Ihr gegen den leichtesten Computer-Gegenspieler antreten. Die stärkeren Gegner sind äußerst unbarmherzig und nutzen jeden Eurer Fehler gnadenlos aus. Hier ist schnelles Handeln gefragt, Entscheidungen sind in Bruchteilen von Sekunden zu treffen. Gewonnen hat, wer zuerst alle vorhandenen Blöcke eliminiert. Gespielt wird dabei nach dem "Best of Five"-Modus, d. h. Sieger ist





Tetris 2 ist wie geschaffen dafür, um sich mit einem Freund stundenlang die heißesten Duelle zu liefern.

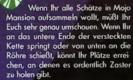
Dabei gibt es verschiedene Möglichkeiten, seinem Gegenüber eins auszuwischen. Immer wenn man einen Blitzblock auflöst, sinkt der Wasserpegel auf der Seite des Mitspielers. Wenn man eine Kettenreaktion auslöst, kommt der Gegner ganz schön ins Schwitzen. Denn dadurch erhöht sich auf seiner Seite für eine bestimmte Zeit die Fallgeschwindigkeit der Blöcke. Und unter Zeitdruck begeht man schnell Fehler, die sich oft nur noch sehr schwer korrigieren lassen. Ihr seht also: Wenn Ihr nicht cool bleibt, dann hat der ganze Spaß für Euch bald ein Endel Nur kühle Strategen werden Tetris 2-Großmeister.





Uhr-Schuß

Mit einem gezielten Schuß aus der Käferkanone trefft Ihr die alte Standuhr. Damit erreicht Maui einen der allseits beliebten Zombie Pudersäcke. Dieses Säckchen füllt Mauis Lebensenergie weder auf.









Vorhang auf!

Das Leben hier ist viel zu gefährlich, um ohne eine stets einsatzbereite Käferkanone aus dem Haus zu gehen. Maui Mallard trägt sie immer bei sich. Und wenn es besonders brenzlig wird, kann Maui sich später immer noch per Knopfdruck in einen Super Ninja verwandeln. Wenn er den Ninja Stab schwingt, erzittern selbst die fürchterlichsten Gegner.

Fette Beute

Das Geld liegt förmlich auf der Straße bzw. verstreut in den Gängen von Mojo Mansion. Maui Malfard braucht es nur einzusammeln, um beispielsweise Bonusbereiche zu betreten und dort Extraleben zu erhalten.



Ninja-Maui

Wenn Maui ein paar der Yin-Yang Münzen gesammelt hat, dann kann er sich im zweiten Level in einen furchterregenden Ninja-Meister verwandeln. Spezielle Kampf- und Ninja-Stab-Techniken machen ihn beinahe unschlagbar. Ein Kämpfer ohne Furcht und Tadel!



Bei seinen umfangreichen Weihnachtseinkäufen in Entenhausen (Daisy ist ja sooo anspruchsvoll) hat sich Donald Duck alias Privatdetektiv Maui Mallard gründlich verlaufen. "Hier war ich ja noch nie!" denkt sich

Mallard, als er plötzlich eine geheimnisvolle Tür entdeckt...



Gestatten Mallard, Maui Mallard. Seines Zeichens ein äußerst abgebrühter, aber gleichzeitig leider auch unterbezohlter Privaldetektiv. Deshalb kann er auch an keinem noch so kleinen Schatz vorübergehen, ohne ihn einzustecken. Sein Zeigefinger, der immer am Abzug seiner Käferkanone ruht, ist ziemlich nervös.

MAUI



© 1995 THE WALT DISNEY COMPANY. ALL RIGHTS RESERVED. LICENSED BY NINTENDO.



BOSS

liiiiih, eine Spinnel Und dazu ist sie noch aus Metall und rund fünfmal so groß wie Maui Mallard. Doch der Privatdetektiv stand in seinem Leben schon ziemlich vielen unangenehmen Erscheinungen gegenüber. Also nimmt er auch den Kampf mit diesem Ungetüm auf.



BONUS

Am Ende
eines Le
eines Le
vels mißt ihr Euch Euer Paßwort hart
verdienen. Maui Mallard muß mehrere Raketen zunden, um an das
heiß ersehnte Paßwort zu gelangen.







Was sind das denn für Kerle? Mit ihrem roten Haarschopf sehen sie ein biBchen so aus wie ein berühmter deutscher Tennisspieler, aber sie flitzen mindestens doppelt so schnell wie er. Unser Privatdetektiv ist schwer gefordert.





Auch nicht gerade eine sympathische Erscheinung dieser Endgegner. Gibt es hier denn gar niemanden, der es gut mit Maui Mallard meint? Aber seine Gegner sollten sich nicht zu früh freuen. Mr. Mallard ist ein zäher

Genosse und ausdauemder Kämpfer.





Detektiv Mallard bekommt auch in der Fortsetzung keine kalten Füße. Im Gegenteil, in den nächsten Stages geht es heiß her...



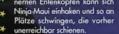
Terstöre den Schädel!

Mit einem gezielten Hieb auf diesen Steinschädel kännt Ihr Euch eine ganze Menge Yin Yang Münzen holen und damit Eure Ninja-Kräfte auf-stocken. Die goldenen Yin-Yang Münzen sind besonders wertvoll.





₩ Mit dem Ninja-Stab kann man einige interessante Techni-ken durchführen. An den steinernen Entenköpfen kann sich







START

Um dieses Level zu beenden, muß unser tapferer Ninja-Kämpfer sein ganzes mirk unter Beweis stellen, Immer irbeln neue Gegner auf ihn zu, hit kräftigen Hieben außer Gefecht setzen guß. Aber dabei nie die eigene Energie-Anzeige aus den Augen





Brandheiß! Auf der japanischen Shoshinkai-Messe wurde das ULTRA 64 vorgestellt!



Tokio - (mm) Kurz vor Redaktionschluß dieser Ausgabe klingelte bei uns das Telefon Sturm. Der Anrufer war Claude Moyse, seines Zeichens Chefredakteur des Club Nintendo Magazins. Aufgeregt hechelte er ins Telefon: "Es ist unglaublich... einzigartig... ich habe die Zukunft gesehen!" Der Kommentar galt seinem Besuch auf der japanischen Shoshinkai, wo das ULTRA 64 endlich vorgestellt wurde.

Super Mario Kart 64

Schneller, realistischer und mit jeder Menge Gags ausgestattet ist diese Umsetzung des Super Nintendo Klassikers, Schnallt Euch an!



Super Mario 64

Das beste Spiel aller Zeiten? Zumindest in punkto Grafik, Idee und Gameplay gab es für dieses Spiel keine Konkurrenz.



Wave Racer

Endlich ist er da. der Nachfolger des Super Nintendo Klassikers F-Zero. Unglaubliche Geschwin digkeiten, spektakuläre Manöver. Haltet Euch fest!

Nicht weniger als 100 Konsolen erwarteten die staunenden Messebesucher, die schon Stunden vor der Eröffnung vor den Hallen warteten. Jeder von ihnen wollte der erste sein, der die Gelegenheit hat, einen Blick auf die Konsole der Zukunft und ihre Spiel zu werfen. Seit Wochen, ja Monaten, gab es in Tokio und im restlichen Japan kein anderes Gesprächsthema, als das ULTRA 64. Besonders

eine Frage war es, die die staunenden Besucher am meisten beschäftigte. Würde die neue Nintendokonsole den Vorschußlorbeeren gerecht werden und die angekündigten Spiele das halten, was im Vorfeld versprochen wurde? Die Antwort lautet: JA! Schon nach kurzer Zeit machte sich ungläubiges Staunen über nie gesehene und für möglich gehaltene Grafiken breit. Die Besucher, insbesondere die der

Fachpresse, waren sich einig, auch sie hatten die Zukunft gesehen!

Vorgestellt wurden ungefähr ein Dutzend Spiele, unter ihnen Super Mario Kart 64, Super Mario 64, Zelda 64, Wave Racer, Star Wing 64 und Pilotwings 64, um nur einige zu nennen.

Alle Spiele überzeugten vor allem durch genialste Grafiken, Atmosphäre, Spieltiefe und vor allem durch einzigartiges Gameplay.



sten und beliebtesten Figuren aus Walt

Disneys Trickfilmkiste wird demnächst die Hauptrolle auf Eurem (Super) Game Boy spielen: Pinocchio. Die niedliche Marionette wird einige knifflige Aufgaben erfüllen müssen, um von der guten Fee in einen richtigen Menschenjungen verwandelt zu werden. Helft ihr dabei und laßt die Controllerknöpfe Eures Game Boys glühen. (jk)

Das Spie

The true Brown des Soirle kerner the im Optionsminio auswahlen ab the Leicht", "Mittel" oder "Schwer" spielen wallt. Außerder kam ihr hier die Minik und die Soumleffekte on-beziehingsweise ausschalten. Habt ihr alle Einst Mingen vorgenze men, geht es richtig los. Gepetro hat eine Marionette gebaut. Er wurscht sich, daß die Holzpuppe ein richtiger Junge wäre. Die gute Fee hat seinen Wansch erhort and erschemt in der Nocht. Sie zoubert die Puppe vorübergehend lebendig. Dam't Pinocch'o ein echter Menschenjunge wird, mil B er sich drei Medallen versteren. Eine für Ehrlichkeit (T Medalle) eine für seine Mut (B Medalle) und eine für seine Seibs migkeit (U-Medaille). Erst wenn er diese dre Auszeic ungen erhalten hat, wird die Fee in verwande





Der erste Lev

Gegetto kann es kaum glauben, seine Holzmaninnette ist lebendig geworden Er entschließt sich. Pinocchio zur Schule zu schicken Der Weg von Gepetros Hij te bis zur Schule im Dorf ist sehr weit. Im Dorf geht es an eingen Stellen enfach nicht weiter und Pinocchio muß die Brunnen benutzen, um nach oben katupuliert zu werden. Auf den Dachern der Häuser kann er dann das H dernis überwinden Doch auch dieser Weg birgt einige Gefahren. Zum Burst zerbrechen die Dachziegel oder aus den Kommen entweicht heißer Rauch, der Pinocchia etwas van seiner Energie roubt.



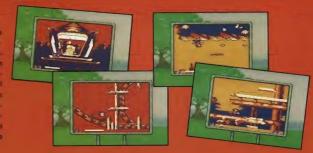
Frische Energie

Schon im ersten Level müßt ihr jede Menge Geschick aufbringen, damit Pinocchio an das Ziel gelangt Glucklicherweise könnt Ihr seine Energie auffrischen, indem Ihr die Zouberstabe der Feen einsammelt. Scheitert Ihr während des Spiels, erscheint die Fee und bringt Euch in das Spiel zurück, solunge Ihr noch über Morionetteneben verfügt. Habt ihr nichts mehr auf dem Extralebenkonto über count the ein Commue einsetzen, indem the den Start-Knapf benutzt.



Die nächsten Abenteuer...

warten schon auf Euch Nochdem Ihr im ersten Abschnift mit Pinocchio die Schule gefunden habi mußt Ihr in der Roise des Jimmy bösartige Motten verneiben. Nubt ihr das fliegende Ungezieler vernieben, gehr es auf dem Johnmarkt weiter. Eine rasante Achterbahnfahrt wird Euch das Blut in den Adern gefrieren lassen. Glaubt Ihr nicht? Dann stellt Euch doch einmal vor, Ihr würdet in einer Arhterbohn sitzen und plützlich sind die Gleise unterbrochen! Nach dieser actionnei hen Fahrt muß sich Pinocchia unter Wasser fortbewegen und den Gegnern geschickt ausweichen. Das nachste Abenteuer erwartet unseren Milzernen Helden dann auf einem Schiff auf dem er bestimmte Gegenstande find muß Was Pinocchio noch alles erleben wird, bevor er ein Mensch werden kann könnt Ihr in der nächsten Ausgabe des Club Nintendo Mogazins lesen



CLUB NINTENDO 29 1995 The Walt Diviney Company

(onsumerservice

Ihr wollt ein Autogramm von Mario, kommt bei Eurem Lieblingsspiel nicht mehr voran oder habt Probleme, Eure Nintendo-Konsole an den Fernseher anzuschließen? Oder wollt Ihr Euch einfach nur über die neusten Videospielhits informieren? Dann seid Ihr beim Team vom Consumerservice genau richtig. Die fünfzig Mitarbeiter bieten Euch Hilfe in (beinahe) allen Lebenslagen und stehen Euch auch bei den kniffligsten Fragen mit Rat und Tat zur Seite. Auf dieser Seite wollen wir Euch den einzigartigen Kundenservice und die Struktur dieser Abteilung etwas näher bringen. Der Nintendo Consumerservice unterteilt sich in Konsumentenberatung, Spieleberatung und das Korrespondenz-Team. (mp)



Konsumentenberatung TO 0130-5806

Die Spezialisten der Konsumentenberatung erreicht Ihr montags - freitags zwischen 11 und 19 Uhr unter der Telefonnummer 01 30-58 06. Ein Anruf kostet Euch keinen Pfennig, die Gebühren übernimmt Nintendo. Also kein Grund für Mami und Papi, böse zu schauen, wenn Ihr den Apparat einmal etwas länger blockiert. Hier werden all Eure technischen und allgemeinen Fragen beantwortet. Sollte Euer Nintendo-Gerät beispielsweise wider Erwarten einmal defekt sein, könnt Ihr nach einer detaillierten telefonischen Fehleranalyse schon nach 2 - 3 Wochen inklusive Postwea damit rechnen, daß die Konsole repariert wieder bei Euch ist. Ihr könnt das Team der Konsumentenberatung auch anrufen, wenn Ihr nicht genau wißt, welches neue Nintendo-Spiel für Euch interessant sein könnte. Sie informieren Euch über alle wichtigen Spie-

ledaten wie Level- und Spieleranzahl, Speichermöglichkeit, Spieleart usw. So geht Ihr sicher, daß Ihr Spiele kauft, die genau Euren Erwartungen entsprechen

Spieleberatung \$ 060 26-94 09 40

Dieser Service ist ein Teil des Club Nintendo-Angebots, Club-Mitalieder können die Nummer 06026-940940 wochentags zwischen 13 und 19 Uhr anrufen, wenn sie Fragen zu Nintendo-Spielen haben. Die Mitarbeiter des Teams kennen sich mit allen Games aus, die Ihr auf dem Game Boy, dem NES und dem Super Nintendo spielen könnt und die offiziell in Deutschland erhältlich sind. Zwar bekommt Ihr hier keine Paßwörter oder Komplettlösungen, aber jede Menge Tips und Tricks, die Euch hundertprozentigen Spielspaß garantieren. Alle Berater sind professionell durch ein spezielles Telefontraining geschult und

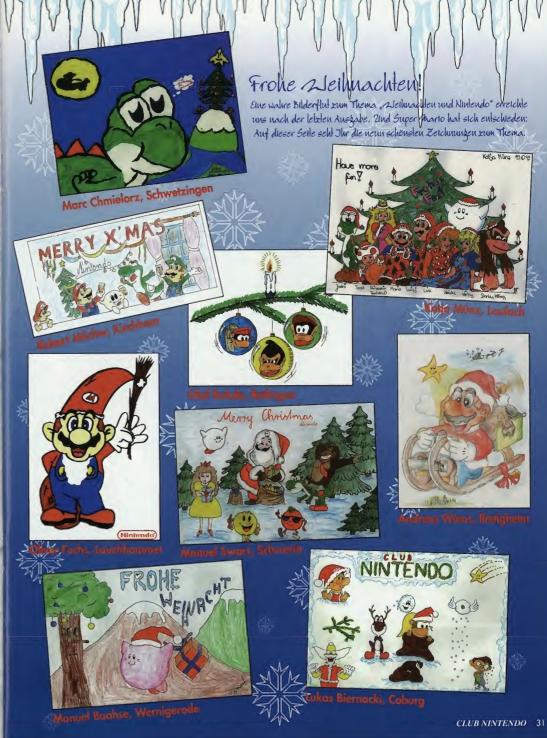
haben selbst viel Spaß beim Spielen. Für jedes Game gibt es einen Spezialisten, zu dem Ihr weiterverbunden werdet, wenn Euer Berater Euch ausnahmsweise einmal nicht weiterhelfen kann. Die Spieleberater müssen dabei natürlich nicht alle der rund 850 Spiele auswendia kennen. Sie werden von einer selbst erstellten Datenbank unterstützt, von der sie Informationen zu den Nintendo-Spielen abrufen können.

Korre (pondenz

Hier werden alle schriftlichen Anfragen bearbeitet, leder Brief, den Ihr an Nintendo schickt, wird individuell beantwortet. Die Bandbreite der Anfragen reicht von Autogrammwünschen über technische Fragen bis hin zu Zeichnungen, Leserbriefen und Fanpost an die Redaktion des Club Nintendo Magazins, Zwischen 1000 und 1500 Briefen muß der Postbote jede Woche nach Großostheim schleppen. Wir freuen uns über jeden einzelnen davon!



Die Arbeitsplätze der Nintendo-Spieleberater sind mit modernster Technik ausgestattet. Federleichte Sprechgarnituren gewährleisten perfekte Kommunikation, aus der Datenbank sind alle wichtigen Informationen zu sömtlichen in Deutschland erhältlichen Nintendo-Spielen auf Knopfdruck verfügbar. Darüber hinaus arbeiten die Berater mit selbst gefertigten Karten oder nutzen die Nintendo-Spieleberaterbücher, in denen alle wichtigen Tips und Hinwelse nachzulesen sind. Die Spieleberater, auf dem Bild Markus Fecher, beantworten Eure Fragen schnell und kompetent, so daß Ihr Euch gleich wieder Eurem Lieblingsspiel widmen könnt.





Die Hauptdarsteller und ihre Freunde

Diddy kennt Ihr ja schon aus dem ersten Teil der Affensaga. Diesmal steht ihm seine Freyndin Dixie uis chamante Begleitung zur Seite. Und da dieses Abente Gernach vielfälliger, bunter und aufregender ist, als das letzte, sind inste Freunde besonders wichtig. Auf dieser eite stellen wir Euch die alten und neuen tierischen Kumpels vor, auf e sich Diddy und Dixie jederzeit verlassen können.

IDDY KONG

Jute Freynac

Willkommen im Club1 Rattly, die Klapperschlange, ist einer der tollen neuen Freunde. Sie verfügt über ein enormes Sprungvermögen. Mit ihrem Supersprung erreicht sie auch die entlegensten

Wohl dem, der einen Freund wie Rambi hat. Das Rhinozeros ist ein echtes Kraftpaket. Wo Rambi hintritt, da wächst kein Gras mehr und da hat erst Recht kein Kremling was zu

Ein weiterer neuer Begleiter ist Squitter, die coole Spinne. Ohne Turnschuhe macht sie keinen Schritt vor die Tür bzw. aus dem Netz. Ihre Netze bil-

den wunderbare Plattformen über gähnende Abgründe und eignen sich auch hervorragend dazu, lästige Gegner zu erledigen.

Der Schwertfisch Enguarde war schon beim letzten Kong-Abenteuer ein

treuer Unterwasser-

Begleiter. Unangenehme

Zeitgenossen, die sich im

nassen Element nur so

tummeln, piekst er einfach

aus dem Weg.

DIXIE KONG

Was für Cleopatra die Nase war, ist für Dixie ihre lange Mähne. Während sie Diddy damit betört, versetzt ihre Hel Schwung-Attacke die Gegner in Angst und Schrecken

Dixie mit ihrer Haarpracht wirbelt, kann sie nach en sanft zu Boden schweben. Mit ihrem kräftigen Pferdeschwanz fär es S

cht schwer, Fässer und Schatztruhen nach allem zu werfen, was sich

Auch der Papagei Squawks ist mittlerweile ja schon ein alter Bekannter. Er entführt Diddy und Dixie in luftige Höhen und spuckt den Kremlings Kokosnüsse ent-

Der Partnerwurf

Eins-zwei-drei-Hucke-PackIII Die Fortsetzung der Kong-Story ist um eine geniale Aktion reicher. Diddy und Dixie können sich gegenseitig auf die Schultern nehmen. Dann schleudern sie ihren Partner lästigen Kremlings entgegen, oder sie werfen ihn an Plätze, die sie mit einem Sprung nicht erreichen können.











Der heiße Draht für (lub-Mitalieder. TO 0 60 26/94 09 40

ASTERIX & OBELIX (SNES)

Ich befinde mich im Act &. dem Bankgebände. Ich habe fast alle Tresore mit dem Superschlag geöffnet. Wie kann ich die Tresore "knacken", die (ich weiter oben befinden?!?!?



Um diese beiden Tresore zu öffnen. mußt Du Dich unter einen von ihnen stellen und zum Superschlag ausholen. Sobald Du ihn einsetzen kannst, mußt Du hochspringen. Lasse nun in der Luft den A-Knop los, und Du setzt diese Attacke während des Sprungs ein. Dadurch werden auch die höhergelegenen Tresore geöffnet.

Ich bin im Act 16 in Aaupten beim Puramidenbau angelangt und weiß nicht, was ich tun muß.

Um die Zerstörungswut der Römer zu stoppen, mußt Du diejenigen Römer besiegen, die die Steine auf die Katapulte legen. Es gibt insgesamt vier Katapulte - auf jeder Seite zwei. Wenn besiegt hast, mußt Du Dich zuerst mit dem vorderen Katapult auf die oberste Ebene der Pyramide schleudern lassen und kannst dort auf die andere Seite wechseln Nun kannst Du Dich auch um diese "Störenfriede" kümmern.

MYSTIC QUEST (GB)

Ich befinde mich bei _Multic Quest" auf dem Game Boy in der Stadt ladd und suche die Höhle der Medula. Der Tip: "Folge der Acht bei den Palmen" des lungen, dem sch die biftzähne gab, hilft mir auch nicht weiter.



Um die Höhle der Medusa zu finden, mußt Du Dich zuerst in die Oase - unterhalb der Stadt Jadd - begeben, in der sich keine Gegner befinden. Wie Du sehr schnell feststellen wirst, ist dies die untere linke der drei Oasen. In dieser Oase befinden sich zwei Palmen, die etwas entfernt voneinander stehen. Laufe nun im Slalom um diese beiden Palmen - so als ob Du eine umgefallene Acht auf den Boden malen würdest - und die Höhle der Medusa öffnet

YOSHI'S ISLAND (SNES)

Im Level 1-2 (Lustines Sporen Drama), gelang es mir, 16 rote Münzen zu (ammeln. Gibt es einen Bonustaum, in dem ich die restlichen Münzen finden kann?



Kurz vor dem Zielring ragt eine Plattform diagonal aus dem Boden, Stelle Dich auf die Spitze dieser Plattform und springe nach oben. Der vom Bildschirmrand verdeckte Sandboden wird

auf diese Weise zerstört, sodaß eine Trampolinblase herunterfällt. Diese wird Dich in den besonderen Bonusraum katapultieren, worin Du die fehlenden roten Münzen findest.



Hier mußt Ihr nach oben springen, damit ...



diese Trampolinblase herunterfällt.

Wie bekomme ich den Schlüssel in Level 3-6 (Stachelhöhle)?



Du kannst die Stachelhöhle über zwei Durchgänge betreten. Nimmst Du den unteren, wird es Dir nicht gelingen, den Schlüssel zu ergattern. Verwende lieber den oberen Eingang, da er Dich gleich in die unmittelbare Nähe des Schlüssels führt. Dazu mußt Du lediglich über die Baumkronen, gleich beim Levelstart, nach rechts oben springen. Nachdem Du die Stachelhöhle durch den oberen Durchgang betreten hast, kannst Du den Schlüssel einsammeln. Nun erreichst Du durch die verschlossene Tür, die ausnahmsweise nicht zu einem der Mini-Spiele führt, den Ausgang.

Was muß ich tun, um den Schlüssel in Level 4-8 (Super Koopas Schloß) zu bekommen?



Nach den gelegentlich heruntersausenden Morgensternketten erreichst Du einen Ort, an dem sich zwei eingeschlossene Wolken zwischen einigen Plattformen befinden.

Selbst mit den gezieltesten Eierschüssen bleiben sie scheinbar unerreichbar. In der nächsten Nähe tummeln sich aber einige Koopas, Mit einem ihrer Pan-

zer in Yoshis Mund solltest Du Dich an diese Stelle begeben. An der richtigen Position ausgespuckt, wird der Koopa-Panzer automatisch den Weg zur Wolke zurücklegen und sie aktivieren. Die untere Wolke läßt umgehend eine Treppe entstehen, die zu der rechts darüberliegenden Tür führt. Wenn Du durch sie hindurch gehst, erreichst Du neben dem Sternenkreis auch eine Truhe. In ihr ist der Schlüssel aufbe



An dieser Stelle mußt Du den Panzer ausspucken



... die zur Tür führende Treppe erscheint.





Der König der Löwen Game Boy

Level überspringen

Wenn ihr Probleme in einem der Level bei dem Game Boy Spiel "Der König der Löwen" habt, dann könnt Ihr diesen Trick anwenden, um ins nächste Level zu gelangen. Solltet Ihr an einem Punkt angelangt sein, an dem Ihr nicht weiterkommt. könnt Ihr das Spiel pausieren und folgende Tastenkombination eingeben:

B, A, A, B, A, A

44 CLUB NINTENDO

Wenn Ihr diese Kombination richtig eingegeben habt, gelangt Ihr automatisch an den Anfang des nächsten Levels.

Wer diesen Trick beherrscht, kann sogar bis ins Endbild gelangen.

VIEL SPASS BEIM ABSPANN WÜNSCHT FUER NINTENDO-TEAMIIII

Spiel"?????

Wem ist es bei diesem Spiel noch nicht passiert, in einer Ecke des Levels von Bomben eingeschlossen zu sein? Wer von diesen Spielern sehnt sich da nicht nach den Bomben, die über alle Steine hüpfen oder auf der einen Seite des Bildes verschwinden und auf der anderen wieder hereinkommen? Talentiert wie Bomberman ist, kann auch er kreuz und auer durch die Gegend springen. Seid Ihr im Besitz eines Fünf-Spieler-Adapters??? Na dann kann's ia losgehen: Steckt Euren Controller in das fünfte Port ein, startet mit diesem das "Battle Game" und beginnt Euer Lieblings-Spielfeld. Siehe da: Wenn Ihr den Y-Knopf drückt, könnt Ihr springen. Freut Euch allerdings nicht zu früh, denn Eure Gegner können dies auch.



bunte Welt der NES-Spiele

Groß war die Freude bei Jens Berger aus Frankenberg, als er vor kurzem den langersehnten Farbfernseher ge-schenkt bekam. Jetzt kann der dreizehnjährige seine NES-Spiele endlich in Farbe erleben. Vorbei sind die Zeiten des

Lieblingsspiele sind Kirby's Adventure, die Schlümpfe und Duck Tales. Auch bei Tetris ist Jens beinahe unschlagbar. Wenn er nicht gerade in die bunte Welt des NES abtaucht, geht er seinen zahlreichen Hobbies nach. Dazu gehören Schwimmen, Lesen, Radfahren und - wie sicher bei den meisten von Euch - lange aufbleiben.

Wario's Woods Super Nintendo

VS-Modus gegen den Computer zu einfach? Für alle diejenigen, die den VS-Modus gegen den Computer vorzeitig abgebrochen haben, weil er Ihnen zu leicht vorkam, haben wir einen Trick parat. Wählt im "Game Select"-Bildschirm den Modus "VS COM" aus, haltet das Steuerkreuz nach links fest und drückt dann auf Start. Statt des Klingelsignals ertönt nun eine Explosion. Am besten wählt Ihr zuerst "Easy" aus, denn Ihr werdet feststellen, daß nun einige Gegner mehr zu "entsorgen" sind. Jetzt werden wohl auch die wahren "Wario's Woods"-Experten nochmal richtig gefordert, Wir hoffen doch, daß Ihr auch in dieser "verschärften" Version des "Versus Matches" Toad erfolgreich durch die Levels steuert.



Zero - The Kamikaze Squirrel Super Nintendo

Levelanwahl gefällig???

Auch dieses Spiel hält für die ungeduldigen Spieler unter Euch ein "Hintertürchen" offen, um in spätere Level einzusteigen. Ihr müßt zunächst im Spiel auf Pause gehen, und dann auf dem Steuerkreuz zuerst nach rechts, dann nach oben, dann B, Y und A drücken. Nun befindet Ihr Euch im Levelanwahl-Bildschirm, in dem Ihr mit dem Steuerkreuz - nach oben und unten - die Level auswählen könnt. Wer jetzt den ausaewählten Abschnitt spielen will, muß zuerst die Select-Taste gedrückt halten und mit Start den Abschnitt beginnen.



Wario Blast -Featuring Bomberman

Game Boy

Battle Game gegen den Computer?

Wario Blast stellt im Battle Modus eine echte Herausforderung dar. Doch was soll man tun, wenn man alleine spielt? Keine Anast, auch in diesem Spiel kann man gegen einen Computergegner antreten. Begebt Euch dazu im Titelbildschirm auf das Paßwort und gebt die Zahlenkombination 6565 ein. Nun seid Ihr im Modus "The Battle" angelangt und tretet mit Wario gegen Bomberman an. Wer lieber

mit Bomberman spielen will, sollte das oben genannte Paßwort rückwärts eingeben. Bei diesem Zweikampf handelt es sich um ein Endlosspiel. Wenn Ihr einen Kampf verliert, müßt Ihr von vorne beginnen. Übrigens: Der Buchstabencode am Ende hat keine Bedeutung.



Amigo Wolfgang

Mit seinen 1,45 Meter Größe und 32 Kilogramm Körpergewicht ist Wolfgang Scheibenzuber aus Vilsbiburg ein

echtes Leichtgewicht. Doch wer sich mit ihm beim Nintendo spielen messen will, sollte sich warm anziehen. Um die 60 Spiele besitzt der elfjährige Karatesportler schon und hat dabei auch schon so knifflige Games wie "Secret of Mana" durchgespielt. Ob sich seine Lehrer darüber freuen, daß er schreibt, das Staatliche Vilsbiburger Gymnasium sei besser als Sicheres Verrückten Gefängnis" bekannt, können wir nur schwer beurteilen. Auf alle Fälle ist dort die Pause Wolfgangs Lieblingsfach. Zu seinen Hobbies zählt er neben Karate und Nintendo noch Radfahren,

Tischtennis spielen, Schwimmen und Lesen. Seinen Brief an uns hat er mit ein feurigen Adios Amigos unterschrieben. Wir grüßen gerne zurück – Adios Amigo Wolfgangl



Super Game Boy

Gibt es für den Super Game Boy einen

leder kennt das wohltuende Gefühl, wenn

man den Abspann eines Spieles genießen

kann. Natürlich dürfen in einer solchen

Endsequenz auch die Mitarbeiter der ver-

schiedenen Firmen nicht unerwähnt blei-

ben. Wen es interessiert, wer alles am

Super Game Boy mitgearbeitet hat, muß

folgende Kombination eingeben: L, L, L, R,

R. R. L. L. L. R. R. R. R. R. R und nochmals

R. Diese Kombination müßt Ihr drücken,

wenn der "Super Game Boy-Bildschirm"

verschwunden ist und Ihr Euer Spiel begin-

nen könntet. Wer seinen Wissensdurst

gestillt hat und sich wieder um sein Spiel

kümmern möchte, muß allerdings zuerst

auf "Reset" drücken.

Abspann?!?!?

Klassik-Tip: Sim City Super Nintendo

Schritt-für-Schritt zum Geldvermehrungstrick 1. Spielaeschwindigkeit auf langsam ein-

- 2. Kraftwerk, Wohn-, Industrie-, Gewerbe-
- gebiete, Straßen und Schienen bauen. Dafür das gesamte Geld ausgeben.
- 3. Sobald im Dezember der Steuerbildschirm erscheint, muß man die L-Taste
- gedrückt halten und alle Steuern und Fonds ouf Null setzen.
- 4. Mit weiterhin gedrückter L-Taste verläßt man den Steuernbildschirm und ruft ihn sofort wieder auf, um die Steuern (7%) und Fonds (100%) zu erhöhen.
- 5. Begebt Euch nun ins Spiel zurück und laßt die L-Taste erst jetzt wieder los.









ECRET of EVERMORE

Alchemistische Formeln und Zutaten, knifflige Rätsel, geheimnisvolle Orte, mächtige Waffen und Rüstungen, grausame Endgegner und freundliche Helfer. All das erwartet Euch in einem der schönsten, aufwendigsten und aufregendsten Action-Adventures, das es für das Super Nintendo je gab: "Secret of Evermore". (k)



Kurz nachdem der Junge die beiden Wächter reboter im Labor besiegt hat, fällt er in einen dunden Schodit und wird nach Evermore befördert. Diese Wurschwelt wurde von Professor Sotsom, einen gen der Wüsenschaftle, erschaffen. Eigentlich sollte Evernos eig richtiges Paradies wurden der der Scholien bestimmen sich auf dieser eigengantigen Welt die miesesten Monster. Ob der Junge in dieser ungewohnten Umgebung bestehen kann, liegt allein in Eurer Hand. Euer Geschick und Eure Fähigkeiten werden das Schicksal des Jungen bestimmen.

Noch der etwas unsanften Landung befinden sich der Teenager und der Mund'in einem prähistorischen Dschungel. Dort müssen sie vier aggressive Rationen besiegen. Es ist egal, ob Ihr diesen Kompf gewinnt oder nicht, Ihr gelangt auf jeden Fall in das Dichungeldorf. Dort erfahrt Ihr von Zora Zotialzapf, von den Dschungeldorfbewohnem Feurrauge" genannt, daß der Dorfalchemist Schlouen Bär" seit einiger Zeit vermißt wird. Die Dorto volliner nehmen an, daß er sich irgendwon in des Kaitenteppe befindet.

* Die Käfersteppe

In der Köfe itt par dieht Fuch nicht nur Gwilde durch die Kreaturen, sezich hier turmente, standern auch durch die nicht adem mebandsscher Sed ihr in nin sobher Look geloffen wurdet hir an einer anderen Sein nicht kallen liegen wie der ausgespunkt und müßt den ganzen Wegpack einen Jeufen.



O Der Jaguarring



Laßt Euch gleich in das erste Loch der Steppe hineinziehen und es wird Euch direkt in die Höhle eines Händlers bringen. Kauft dem Händler eine Kleinigkeit ab und er wird Euch netterweise den Jaguarring schenken.

* Der Weg zu Vula

Der Endgegner in d Insektengerippe. Der viele Gegner wert wichtig, daß Ihr in Körben kann mo-Helden frische E-Helden aufstufbereiten wollt. Je Waffe ist, desta können.



Der Junge kämpft mit dem Mut eines wildgewordenen Büffels.

© Vulgor

Zerstört zuerst seine monströsen Klauen und greift dann sein Herz an, sobald sich der gewaltige Brustkorb des Monsterkäfers geöffnet hat.





CLUB NINTENDO 47

Fanados multi Inv woder zonick in da i Osch geldarf und mit Zara Zattalzapf spreshi geklant und mit der Zeitratzerf apreching. De soch kann für den Aldmerten Schlaue Berin soner Hire Insuch er und Euch mit Zurahm einde ken Ners steht Eurer Rute zum Memmel Ferdund nicht mit im Weg Mit der coolen Aufter für nach dem Kompt gegen Vulgor, den Kong der Kafer, erhalten habt, könnt ihr Euchden Weg zum legendaren Mammuttradhof freiberken.



Nach Eurem Kampf mit der Echsen-Nach Eurem Kampf mit der Echsen-brut erscheint ein Alchemist auf der Bildfläche, der Eure Wunden heilt und Euch die alchemistische Formel für den Krafthauch übergibt. Außerdem erzählt er Euch, daß ein Besuch der Vulkanspitze sich lohnen wird. Dort oben lebt ein alter Eremit, der Euch sicher weiterhelfen kann.



B Der Speer

Auf dem Friedhof müßt Ihr die Echsenbrut besiegen. Danach erscheint der Echsenkönig, der Euch ohne Vorwarnung angreift. Besiegt ihn und Ihr erhaltet eine neue Waffe: den







Neue Wege

Dinoleder erhalten!

8

Die Sumpfblätter können dem Jungen als kleine Brücken dienen, um von einem Ufer zum anderen zu gelangen, ohne in der stinkenden Brühe zu versinken. Habt Ihr die Orientierung verloren, dann





Sumpfmonster

Wenn Ihr Euren Speer bereits um einen Level aufgestuft habt, dann könnt Ihr ihn auf das Sumpfmonster werfen, während Ihr in sicherer Distanz zum Gegner steht.



| For mein | TO STEERING TO STORE | |
|--|---|--|
| Saureregen Hilzeblitz Schlammbombr Kraf Hauch Felekinese | 1 4 3 6 1 1 2 7 2 1 6 1 2 1 1 6 1 2 1 4 1 7 | |
| Råumt Felsen av | is dem Weg. | |

Boss











***** Lavahöhle

Den riesigen Felsen, der den Zugang zur Lavahöhle versperrt, könnt Ihr nur bewegen, wenn Ihr die Telekinese-Formel besitzt, "Habt Ihr die Formel bereits, müßt Ihr Euch zum Sumpf begeben und dart nach dem Pfeffer suchen. Tja, ohne Fleiß kein Eintritt in die Höhle.







* Der Kan

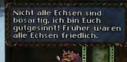
Wenn Ihr den dicken gespielt habt, gelane Euch helfen, den United Laßt Euch in die Leo



Eine nette Echse

A New day of Community Brown

Raum zu gelangen, in den sich die Tür befindet, die Ihr mit dem Bodenschalter zuvor geöffnet habt.



SUPER NINTENDO ENTERTAINMENT

O Die Lavamaschine

Das böse Ich von Zora Zottelzopf erklärt, daß es mit der Lavamaschine eine neue Eiszeit hervorrufen wird. Zum Schutz der Maschine ruft es den Lavarex, der sich genüßlich durch den Raum kugelt und Euch attackiert. Wenn sich die Kreatur ausgekugelt hat, könnt Ihr sie mit einer aufgeladenen

Waffe angreifen. Vergeßt nicht, Eure Angriffsformeln und die Zauberperlen einzusetzen, um dem Lavarex eins auszuwischen.















Pantoffelir, um die kleinen Stummelchen daß man sich ohne Mütze und Schal einer fiesen Knödelschnupfen halen kann

sich tapter auf den Weg, Ein Knödel ohne Furcht und Tadel

Fever & Flamme für Rick

Schnell entdeckt Kirby das Verlies, in dem Dark Matter den putzigen Hamster Rick eingespernt hat. Da Rick ein guter Freund aus Kirbys Jugend ist und sich auf Eis im Gegensatz zu ihm auch ohne Ausrutscher bewegen kann, startet Kirby sofort eine Befreiungsaktion.







Jetzt fangt es auch noch an zu schneien. Und überhaupt weht ein ordentlicher Wind, der sogar unseren nicht gerade zierlichen Klops durch die Luft wirbelt. Doch obwohl der Sturm pfeift, kann Kirby das leise Geheule eines Uhus hören. Das muß Coo sein

Schirm-Herr Kirby

Obwohl es gar nicht nach Regen aus sieht, empfiehlt es sich für Kirby, sich einen Schirm zu besorgen. Der schützt vor unangenehmen Überraschungen von oben. Wenn er mit Coo unterwegs ist, könnt Ihr gleich zur linken Tür entschweben. Ist Kirby alleine, dann macht einen Abstecher zur rechten Tür.





Am Boden wimmelt es von Fieslingen und unangenehmen Kreaturen. Aber Kirby kann ja jederzeit sanft in die Lüfte entschweben. Sollte er noch in Begleitung des Hamsters Rick sein, dann ist es ratsam, sich hier von ihm zu verabschieden. Kirby kann die tiefen Abgrün- 1st er nicht süß, unser kleide ja fliegenderweise überqueren.







Feuer frei!

Kirby liebt feurige Überraschungen. Als flambierter Knödel setzt er seinen Gegnern ordentlich zu. Welch ein wundervoller Anblick: Unser kugelrunder Freund Kirby reitet auf einem feuerspeienden Hamster durch das Land. Um ein Haar hätes sich sämtliche Gegner kaputt gelacht. So aber müssen Rick und Kirby ihre Widersacher doch mit der Feuerattacke bekämpfen.

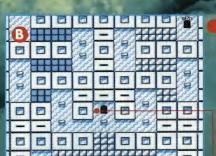


Ja, wo gibt's denn so was? Ein Gegner, der aussieht wie ein wildgewordener Fernseher und mit Steinen schmeißt? Aber keine Angst, er ist gar nicht so gefährlich wie er den Anschein macht. Studiert seine Bewegungen und schluckt die Steine, mit denen er nach Kirby wirft. Wenn es Euch dreimal gelingt, den Gegner mit seinen eigenen Steinen zu treffen, ist er erledigt. Also ran an die Arbeit.



Springt über den Gegner, wenn the nicht von ihm erwischt werden wollt.

Um Euch später durch die Eisblöcke "durchbrennen" zu können, solltet Ihr an dieser Stelle eine gehörige Portion Feuer tanken. Wenn Kirby den Feuerschnurzel schluckt, wird es ihm nicht nur von innen etwas wärmer. Auch die Eisblöcke im folgenden Labyrinth stellen dann kein großes Problem mehr dar. Mit seinem heißen Atem bringt Freund Kirby selbst den größten Eisblock zum dahinschmelzen.

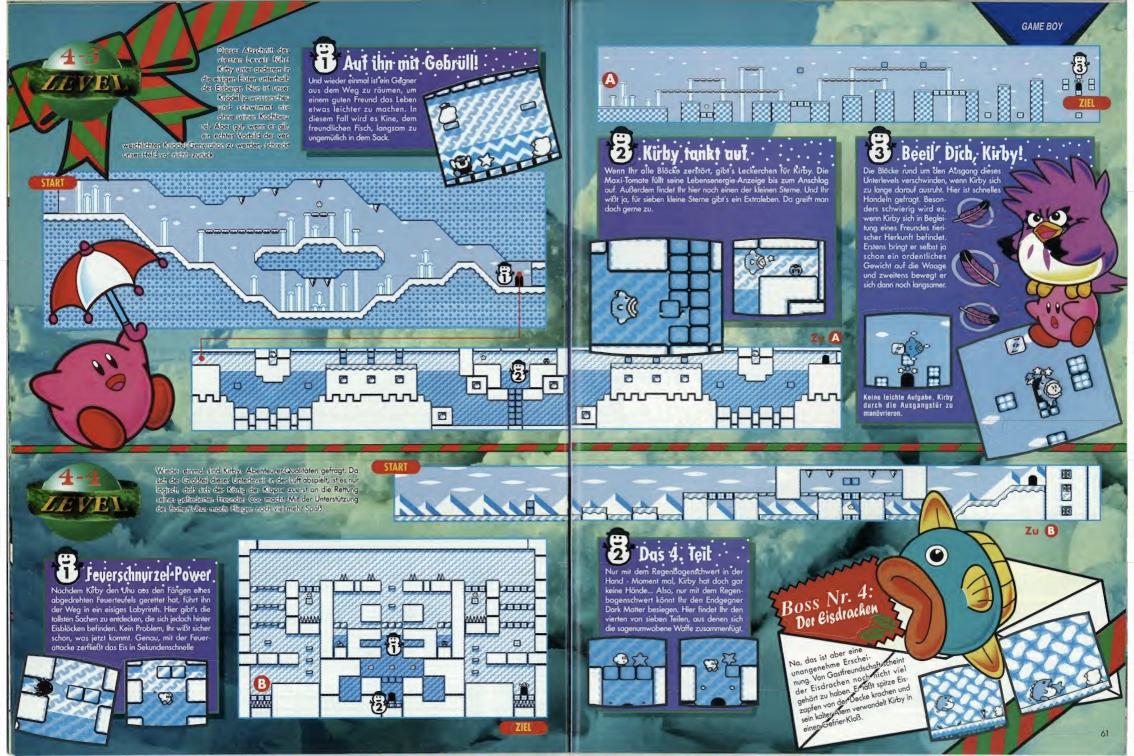


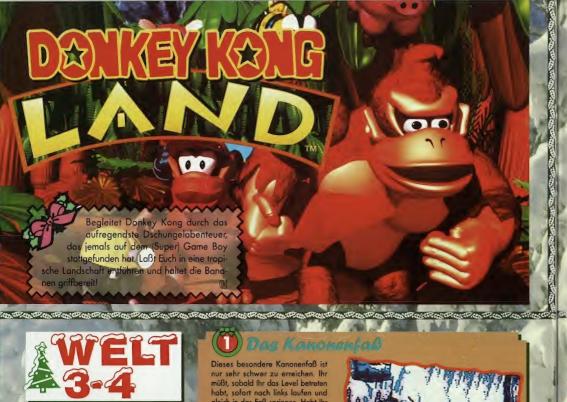


3



GAME BOY







diesem Abschnitt werden die Affen ihre Sprungfähigkeiten unter Beweis stellen Rambi, das Rhinozeros. Ein Ritt auf diesen wilden Gesellen, wird Euch eine kleine



Uh, uh, uhl", das heißt in der ich glaub mir wird übel. Ich bin nicht schwindelfreit". Schwindelfrei olltet Ihr aber sein, denn in die em Level schwebt lbr auf einer lattform, die Euch über den ähnenden Abgrund bringt. Helkel rird die Sache, wenn Euch zusätzch noch Gegner über den V





In diesem eisigen Level werden Donkey und Diddy Kong bestimmt einige Schwierigkeiten haben. Doch die beiden sind glücklicherweise mit einem dicken Fell ausgestattet und frieren deshalb nicht alzu sehr. Nur der rutschige Boden verschafft ihnen einige Probleme. Seid in diesem Level sehr vor-sichtig und rennt nicht einfach überhastet los!

gleich in das Faß springen. Habt Ihr zu lange gebraucht, wird das Faß nach oben segeln und nicht wieder herunterkommen. Ist Euch diese Aktion nicht gleich gelungen, braucht Ihr nicht zu verzweifeln. Obung macht den Meisterl Habt Ihr es geschafft, erhaltet Ihr das "K".

Um in den ersten Bonusraum in diesem Level zu gelangen, müßt Ihr auf die schwebende Plattform springen und Euch dann mutig in die Tiefe fallen lassen. Keine Angst, dort unten erwartet Euch nicht das



Der zweite Bonusraum ist nicht einfach zu finden. Laßt Euch an dieser Stelle nach unten fallen. Ihr gelangt in einen neuen Bereich des Levels und müßt nun das Faß holen, das sich rechts oben befindet. Offnet damit den Zugang zu dem versteckten Bonusraum













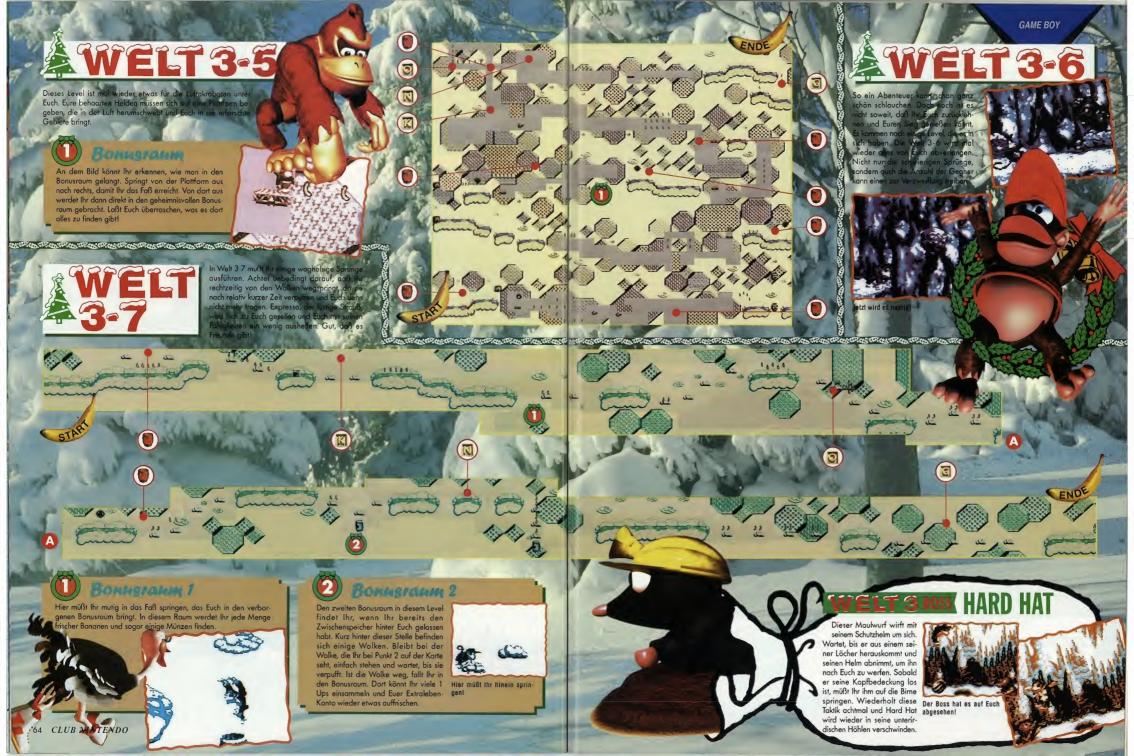


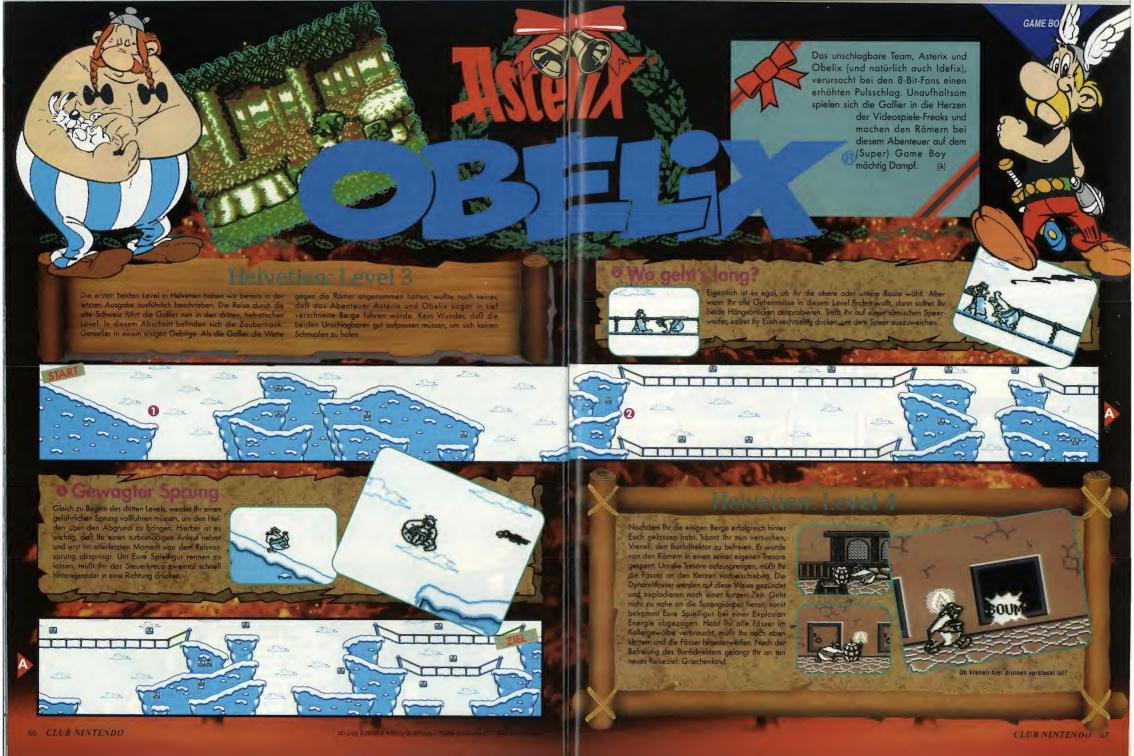


























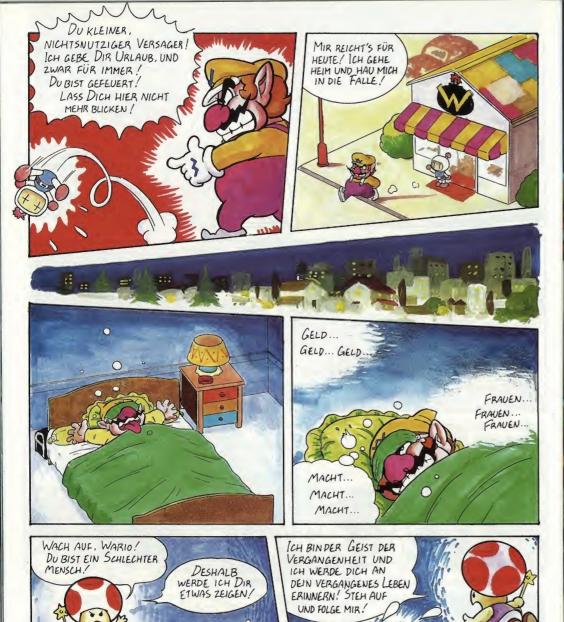




















EIN GEIST!

BITTE, TU MIR NICHTS!























NACHDEM WARIO SICH BEI ALLEN ENTSCHULDIGT HATTE, WAR ER JEDOCH NOCH IMMER ALLEIN ...



ER BESCHLOSS, WEIHNACHTEN BEI SEINEN EINSTIGEN FREUNDEN ZU VERBRINGEN. WENN SIE IHN LASSEN WURDEN ...







EUPER CLASSIC SERIE

Super Mario Bros.

Dieses Spiel kam vor zehn Jahren zum ersten Mal auf den Markt und begeistert seitdem Millionen Spieler auf der ganzen Wett. Begleitet die Mario Brothers Moiound Luigi auf ihrem Weg durch das Königreich der Schwammerl und helft Ihnen dabei. Bowser und seine gemeinen Gehilfen zu bekämpfen. Schließlich gilt es, die anmutige Prinzessin Toadstool aus seiner Burg zu befreien. Und da Mario bei seinen Auftritten in Donkey Kong schon Erfahrung im Retten junger Damen gesammelt hat, kennt er keine Furcht.

Super Mario Bros. 2

Ursprünglich fesselte dieses Game die Japanischen Kids unter dem Namen Doki Doki Panic. Von dem warpenden Klempner Mario weit und breit keine Spur! Doch da jede Erfolssæschichte eine Fortsetzung braucht und die Nachfrage nach neuen Mario-Abenteuern ungeheuer groß war. machten sich die Japanischen Programmierer schneil daran, neue Charaktere einzubauen. Und so kann man in Super Mario Bros. 2 wählen, ob man sich der Herausforderung als Mario, Luigi, Toad oder Prinzessin Toadstool stellen will. In Subcon, dem Land der Träume, kämpfen sie gegen Wart, den Schöfer der Alpträume.

Genießt die Abenteuer Eures Lieblings-Klempners im Viererpack: Super Mario All-Stars vereint vier Spiele der legendären Super Mario Serie auf einer Spielkassette. Damit bildet diese einzigartige Zusammenstellung das Herzstück der Super Nintendo Classic Serie. Die ehemaligen NES-Spiele wurden neu programmiert und überzeugen durch verbesserte Grafik und einen tollen Sound. Diese vier genialen Klassiker dürfen in keiner gutsortierten Videospielsammlung fehlen, denn sie haben bis heute nichts von ihrer Faszination verloren. Super Mario in Höchstform! (mp)

Super Mario Bros. 3

Das erfolgreichste Videospiel aller Zeiten erschien 1991 in Deutschland. Es führt das dynamische Duo Mario und Luigi in die Schwammerlwelt, die an das Königreich der Schwammerl grenzt. Hier ist die gewohnte Ruhe empfindlich gestört, da Bowsers fieser Nachwuchs die Bewohner tyrannisiert. Die sieben Sprößlinge haben sich jeweils eine Schwammerlregion unter den Nagel gerissen und stiften Unruhe in der sonst so friedlichen Welt, Doch Mario wäre nicht Mario, wenn er hier nicht eingreifen würde. Der geniale Verwandlungskünstler bekämpft die Bowser-Nachkömmlinge in seinen Rollen als Super-Mario. Waschbär-Mario, Feuer-Mario, Frosch-Mario, Waschbäranzug-Mario und Hammer-Mario. Eine geballte Ladung Mario-Power für echte Fans!

Super Mario Bros. – The Lost Levels

Das geheimnisvolle vierte Spiel der Super Mario All-Stars Kassettte ist eine echte Rarität. Nur auf dieser Zusammenstellung findet Ihr das Spiel, daß in Japan der Nachfolger von Super Mario Bros. war. The Lost Levels ist sehr stark an Super Mario Bros. angelehnt, aber viel schwieriger zu bewältigen. Eine Herausforderung für die Freaks unter Euch!



Es ist gar keine leichte Aufgabe, sich den Superpilz zu schnappen, um aus Mario einen Super Mario zu machen. Aufgeraßt bei den Warp-Zonen. Wer nur ein bißchen pennt, wird in Welt 4 wieder in die erste Welt zurücktransportiert. Genauso wie vor diesem Negativ-Warp sollte man sich vor dem Minipilz hüten, er läßt Mario im Nu schrumpfen.





Mario Kart



Das fetzigste – und wohl auch populärste – Rennspiel aller Zeiten für das Super Nintendo ist "Super Mario Kart". Wen wundert es da, daß dieses geniale Go-Kart-Spektakel einen ganz besonderen Platz in der Klassik-Serie einnimmt und immer noch hunderttausende Fans begeistert? (jk)

Mario & Co.

Bei "Super Mario Kart" habt Ihr die Möglichkeit mehrere Kart-Piloten auszuwählen. Oh nun Koopo, Toed, Bowser, Mario, Luigi, Denkey, Prinzessin Toedstool oder Yoshi Euer persönlicher Favoritist, bleibt ganz ellein Euch überlossen. Jeder der Fohrer hat seine eigenen kleinen Tricks auf Lager und versucht als erster ins Ziel zu fahren. Doch aufgepaßt! Nur Gas geben, wird Euch nicht weit hringen. Ihr müßt die anderen Fohrer überlisten, ausbremsen, in gefählichen Kurven überholen und darund achten, nicht abgeschossen zu werden. Pilot, bei "Super Mario Kart", geht es nicht nur darum, die Runden abzufahren bis man einen dumpfen Drehwurm bekommen hat, viel mehr müßt Ihr so nitztliche Gegenstände, wie zum Besighei Bonannerschlaen, Schildkrößenpanzer, Pilze, Sterne und noch vieles mehr einsetzen, um Eure Kontrahenten auszutricksen. Doch auch die Gegner haben einige Überreschungen auf tager und werden versuchen, Euch von der Piste zu drängen.

Doppelter Spaß

Der Zwei-Spieler-Modus verdoppelt den sowieso schon gorantierten Spodificktor ins Unermeßliche. Im Bottle-Modus ist es besonders wichtig, über einen perfekten Fohrstil zu verfügen. Ihr mißbt versuchen, Euch gegenseitig die Bollons vom Kart-Gefährt zu schießen. Dies funktioniert om besten mit den roten Schibkrötenponzern. Testet welcher Kartfahrer unter Euch über mehr Oampf im Auspuffrahr verfügt!



Ein ganz besonderer Zusatz bei Super Mario Kart sind die Fragezeichenfelder, die in jeder einzelnen der vielen Strecken entholten sind fahut Ihr darübe, erholtet Ihr einen nützlichen Gegenstand, den Ihr gegen Eure Gegner einsetzen könnt. Die Bannamenschalen zum Beispiel bringen Eure Konkurrenz zum Schleudern und die grünen und roten Panzer können als Wurfgeschosse benutzt werden. Natürlich wurten noch mehr Gegenstände auf ihren Einsatz. Setzt sie nicht unbedacht ein, dem sie können Euch – im richtigen Augenblick eingesetzt – den ersten Plutz bescheren.

Bananen und Pilze



Der Stern macht Euch kurze Zeit unverwundbar und gibt Eurem Motor noch etwas Saft hinzu.

Time Tria

Der Time Trial-Modus ist ein echter Trainingskurs: Hier könnt für versuchen, Euren eigenen Rekord zu brechen. Drückt das Gaspedal bis zum Bodenblech durch und zischt in die Kurven, daß die Reifen qualdnen. Im Time Trial-Modus könnt für endlich allen beweisen, daß ein Formel 1 Pilot (oder Pilotin)) in Euch steckt!



Nur der beste Kart-Fahrer wird den Rekord brechen können.



Willkommen zum Spiel
mit der Mouse! Im Rahmen der Super Classic
Serie hat Nintendo den
Kreativ-Knaller Mario Paint in der
tollen roten Verpackung zu einem
Wahnsinnspreis neu aufgelegt. In
diesem Spiel seid Ihr Euer eigener
Star. Mit Marios Computer-Mouse
könnt Ihr malen, Musik komponieren und sogar einen richtigen KurzTrickfilm mit dem passenden Soundtrack entwerfen. Eurer Fantasie
sind keine Grenzen gesetzt. (mp)





Let the Music play!

Hier ist Euer musikalisches Talent gefragt. Ein paar Klicks mit der Computer-Mouse und fertig ist die erste selbstarrangierte Sinfonie. In Marios Tonstudio ist es wirklich kinderleicht, einen echten Ohrwurm zu produzieren. Insgesamt stehen fünfzehn verschiedene Klangeffekte zur Auswahl. Eure Freunde werden sich kaputtlachen, wenn Ihr so witzige Klänge wie muhende Kühe, quiekende Schweine oder miauende Katzen in Eure Komposition einbaut. Auf dem Notenblatt kann man alle Musiknoten vom tiefen H über das mittlere C bis zum hohen G einsetzen. Drei übereinandergesetzte Klangeffekte ergeben einen Akkord. Mol sehen, wer mit seinen Mario

Mit Mario Meisterwerke malen

Laßt den Zeichenstift über das Blatt bzw. den Mousepfeil über den Bildschirm flitzen. In jedem von Euch steckt ein kleiner Picasso. Der elektronische Malkasten ist bis zum Rand mit den feinsten Mal-Werkzeugen gefüllt. Ihr könnt mit verschieden dicken Stiffen zeichnen oder mit der Sprühdose in den grellsten Farben Graffiti-Kunstwerke zaubern. Und wenn Ihr mit der flotten Mouse das Mario-Symbol anklickt, gibt's tonnenweise witzige Stempelvorlagen zu bestaunen oder selbst zu entwerfen. Bloß keine Angst, wenn mol ein Strich daneben geht. Euer treuer

renn mal ein Srich danbeben geht. Euer freuer Begleiter Löschflitzi macht die letzte Aktion rückgängig. Außerdem stehen Euch fünfzehn verschiedene Sift- und Flächenradierer zur Verfügung. Mit einem Videorekorder könnt Ihr Eure schönsten Werke sogar auf Band aufnehmen und beispielsweise als Video-Gruß an Eure Freunde schicken. Also, immer locker drauf los gemalit







Such as a such a

Als die Bilder Laufen lernten

Mit der Zeichentrick-Funktion könnt Ihr den von Euch gezeichneten Figuren Leben einhauchen. Malt vier, sechs oder neun verschiedene Bilder, in denen sich ein Objekt Stück für Stück bewegt. Dann greift Mario in seine Trickfilm-Trickkiste: Er zeigt die einzelnen Bilder in schneller Abfolge. Damit wirken sie wie ein echter Zeichentrick-Film. Wenn Ihr dann noch eine passende Musik zu Eurem Kurzfilm komponiert, seid Ihr auf dem richtigen Weg zum Kull-Regisseur...



Hau' die Mücke

Für reaktionsschnelle Videospiel-Freaks bietet Mario Paint noch einen ganz besonderen Leckerbissen. Das Trainingsspiel Gnat Atlack schickt Euch mit einer durch die Mouse gesteuerten Fliegenklatsche auf Mückenjagd. Wenn Ihr 100 kleine Quälgeister erledigt habt, kommt es zum Duell mit der Mückenkönigin Watinga. Mehr als nur ein Pausenfüller!



PROFI CHECK

NAME: Tatsuya Tokunaga ALTER: 27 JOB: Financial Analyst

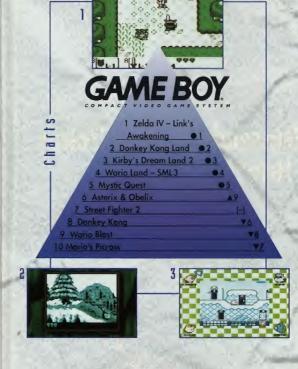
Seit Februar 1994 arbeitet Tatsuva nun schon bei Nintendo of Europe. Bevor er nach Deutschland versetzt wurde, studierte er in Japan am Kyoto College BWL (Betriebswirtschaftslehre) und kam dann 1992 eher

zufällig zu Nintendo Co. Ltd. in Japan. An Deutschland reizen ihn besonders die tollen Grünanlagen in den Großstädten und außerdem ist er vom Umweltschutz, der in Deutschland betrieben wird, begeistert. Seine Hobbies sind Golf und Musik (Beatles, Queen etc.). In einer Band hämmert er auch selbst leidschaftlich auf seiner E-Gitarre und entlockt ihr rockige Töne. Sein Lieblingsspiel ist "Super Mario World 2 - Yoshi's Island". Er freut sich schon riesig auf das Nintendo ULTRA 64. Zur Zeit wird ihm aber die Wartezeit auf das ULTRA 64 durch die Tatsache versüßt, daß soviele neue und großartige Spiele für das Super Nintendo (z.B.: "Yoshi's Island", "Secret Of Evermore", "Diddy's Kong Quest" etc.) erscheinen.

Dieses Mal haben wir eine echte Herausforderung für Euch. Es handelt sich um das Spiel "Super Mario World 2 - Yoshi's Island". Wie heißt der Level, in dem sich der Bonusraum befindet, den Ihr auf dem Bild sehen könnt? Bei Eurer Suche wünschen wir Euch viel Spaß! (Übrigens: Die Lösung für dieses Problem findet Ihr im neuen "Yoshi's Island Spieleberater")

In der letzten Challenge hatten wir gefragt, wie der rote Yoshi heißt, der im "Yoshi's Island"-Comic mitspielt. Die richtige Antwort lautet: NETTY!

Wir waren überrascht, wieviele von Euch den Comic bereits gelesen haben. Eine wahre Briefeflut erreichte uns. Hier nun die Liste der schnellsten Einsendungen: Isabel Schmidt, Scheeßel; Tobias Dechau, Dortmund; Marcel Kauf, Neukloster; Stephan Mescher, Vechta; Simon König, Dettingen; Fernando Arroyo Lorca, Gummersbach; Björn Weil, Lich; Rouven Nixdorf, Gelsenkirchen; Darek Jaraszynski, Voerde; Martin Postert, Horn-Bad Meinberg.



Da sind sie, die aktuellen Lieblingsspiele der Redakteure. Lest, welche Spiele uns zur Zeit von den Socken hauen.

CLAUDE hat ein Herz für Babies in Zauberblasen. Er versucht Baby Mario in "Yoshi's Island" vor dem fiesen Magikoopa Kamek zu retten und dabei auch noch in jedem Level 100 Punkte zu erreichen.

MARCUS durchstreift die verschiedenen Epochen in "Secret Of Evermore" und blüht jedesmal auf, wenn sich ein neuer Bösewicht auf dem Bildschirm zeigt, an dem er seine alchemistischen Formeln ausprobieren kann.

JOHN spielt gerade "Diddy's Kong Quest", beneidet Dixies flatternde Haarpracht und entwickelt sich zu einem bananenverschlingenden Dankey-Freak.

MARKUS stürzte sich in das actionreiche "Asterix & Obelix"Abenteuer und vermöbelt seitdem alle römischen Legionäre, die ihm über den Weg laufen.

THOMAS aktiviert alle Gehirnzellen und knobelt sich mit wissenschaftlicher Präzision (!) durch die vielen Level in "Tetris 2".

ANNETTE hat von John erfahren, daß es in "Diddy's Kong Quest" jede Menge Bonusräume gibt und hat sich sogleich auf die Suche gemacht. Ob sie einen finden wird?

Stefan Becker aus Waldshut ist stolzer Besitzer einer NES- und einer Super Nintendo-Konsole. Seine sechs NES- und mittlerweile schon neun Super Nintendo-Spiele hat er alle bereits durchgespielt. Sein nächstes großes Ziel hat Stefan schon ganz klar vor Augen. Wie viele von Euch, wartet auch er schon sehnsüchtig auf das Nintendo ULTRA 64. Bis die neue Kon-sole erscheint, vertreibt sich Stefan seine Zeit mit Basketball und Karate. Für uns hat er seine liebsten Spiele zusammengestellt. Das ist Stefans Top Five:

> 1. Pac-Man 2 - The New Adventures 2. Donkey Kong Country 3. Secret Of Mana 4. The Legend Of Zelda - A Link To The Past 5. Super Mario Kart



ADVENTURES

1 The Legend Of Zelda -A Link To The Past

2 Secret Of Evermore

Illusion Of Time





80 CLUB NINTENDO

Holt Euch das Club Nintendo Power Paket ins Haus!



Donkey Kong Country CD





6x Club Nintendo Magazi

Das einzigartige Club Nintendo Power Paket besteht aus der "Donkey Kong Country Soundfrack CD" (abspielbar auf jedem CD-Player) und dem "Club Nintendo Magazin Abonnement" (6 Ausgaben pro Jahr direkt ins Haus) und kostet nicht mehr und nicht weniger als DM 29,95 (+ DM 3,-Nachnahmegebühr).

Und das ist alles, was Ihr tun müßt, um das einmalige Club Nintendo Power Paket zu bestellen: Füllt die Postkarte auf dieser Seite aus und schickt sie an den Club Nintendo (siehe Redaktionsanschrift). Ein paar Wochen später erhaltet Ihr die erste Ausgabe Eures "Club Nintendo Magazin Abonnements" zusammen mit der "Donkey Kong Country Soundtrack CD". Die Zahlung erfolgt bei der ersten Lieferung per Nachnahme. Anschließend erhaltet Ihr die restlichen fünf Ausgaben Eures "Club Nintendo Magazin Abonnements" im zweimonatlichen Rhythmus.

ACHTUNG: Des Club Nintendo-Pewer Poket gift für die Dauer eines Jahres. Danach verlänger es sich automatisch, wenn ihr es nicht sechs Wochen vor Ablauf kündigt. Jedes weitere Club Nintendo Power Paket besteht aus einem "Club Nimendo Mogaz". Abonnement" und einem Club Nintendo Artikal, dessen Tiel bei Redaktionsschluß noch nicht feststand.

Impressum



Titelmotiv:
Donkey Kong Country 2 — Diddy's Kong Quest

Chefredakteur: Redoktionsleitung

Shigeru Ota Markus Pfitzner (mp)

Redaktionsmitarbeit: Heike Zong Annette Bernert

Spieltechnische Beratung: Harald Ebert,

Mackus Vetter Layout (Japan)

Layout (Deutschland):

Titelgestaltung:

Sparky-Illustration

DTP & Satz:

Claude M. Movse Marcus Menold (mm) John D. Kroft (ik). Thomas Görg (tg)

Doris Kapraun, Sonja Wegner,

Wolfgang Ebert Michael Friesl

Work House Co., Ltd.,

Petra Schneider. Peter Schwiderek Werbe- und Kommunikationsservice Schöttes, Ober-Ramstadt

Lohse Design, Büttelborn/Klein-Gerau Hamm & Rudolf GmbH. Frankfurt

G.C.I., Yokohoma Körner Rotationsdruck,







heim hat uns diese geniale Kirbyramide geschickt. Die Aufgabe ist nicht leicht: Ihr müßt die Position von drei Kirbys so ändern, daß die Pyramide auf dem Kopf steht. Wer knackt die Nuß?

Dieses Kombinationsrätsel hat uns Alexander Stroh aus Paderborn geschickt. Helft Mario dabei, den Weg zu Prinzessin Toadstool zu finden. Larry, Roy und Ludwig von Koopa sowie der böse Bowser höchtspersönlich stellen ihm unangenehme Fragen. Wenn Ihr sie richtig beantwortet, wird Mario das Labyrinth schnell durchqueren. Das sind die Fragen:

Freund?

- 1. Cranky Kong
- 2. Banana Kona
- 3. Diddy Kong

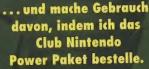
Roy: Wer spielte Mario im Film "Super Mario Bros."?

- 1. Bob Hoskins
- 2. Sylvester Stallone
- 3. John Candy

Larry: Wie heißt Donkey Kongs kleiner Ludwig: Welchen Namen wird das neue 64-Bit-Spielsystem von Nintendo tragen?

- 1. SNES 2
- 2. Virtual Boy 3. ULTRA 64
- Bowser: Wer war Marios erster Widersacher?
- 1. Bowser
- 2. Donkey Kong
- 3. Wario
- 4. Ganon

ICH HABE DIE MACHT...

















Donkey Kong

Das einzigartige Cl CD" (abspielbar auf pro Jahr direkt ins Nachnahmegebühr

Und das ist alles, Füllt die Postkarte anschrift). Ein paar Abonnements" zus bei der ersten Liefe Eures "Club Nintend

ACHILLIAG: Des Club Nint Worthen vor Ablauf kündig Nintendo Artikel, dessen Ti

JA! Ich bestelle das Club Nintendo Power Paket zum Preis von DM 29,95 (+DM 3. Nachnahmegebühr). Das Club Nintendo Power Paket gilt für die Dauer eines Jahres. Danach verlängert es sich automatisch, wenn es nicht sechs Wochen vor Ablauf gekün-

(Bei Jugendlichen unter 18 Jahren Unterschrift der Erziehungsberechtigten). Lieferanschrift für mein Club Nintendo Power Paket:

| Name / Vorname: | |
|-----------------|--|
| Geburtsdatum: | |
| Ocoorisourom. | |

Telefon-Nummer: Mitalieds-Nummer (falls vorhanden):

Widerrufsrecht: Mir ist bekannt, daß ich diese Vereinbarung

VYIGETUISTECHT: Mr ist oekonnt, don ich note Vereinobrung innerholb von zehn logen viderrufen konn. Dazu genitgt eine schriffliche Mänelung un den Club Nintendo, Nintendo Center, 63760 Großostheim. Die Widerrufsfrist beginnt bei Eingang meiner Bestellung. Zur Wohrung dieser frist genügt die rechtzeilige Absendung des Widerrufs.

Bei Jugendlichen unter 18 Johren Unterschrift der Erziehungsberechtigte

Bitte gusreichend frankieren

Antwort

Club Nintendo "Power Paket"

Nintendo Center Postfach 1501 D-63760 Großostheim

Impressum



Titelmotiv: Donkey Kong Country 2 — Diddy's Kong Quest

Herausaeber: Chefredakteur: Redaktionsleitung

Redaktionsmitorbeit:

Shigeru Ota Claude M. Movse Marcus Menold (mm) John D. Kraft (ik). Thomas Görg (tg), Markus Pfitzner (ma) Doris Kapraun,

Michael Friesl,

Werbe- und Kommunikations-

service Schöttes, Ober-Ramstadi Lohse Design,

Sonja Wegner, Heike Zong Annette Bernert

Redaktionsassistenz: Spieltechnische Beratung: Harald Ebert, Wolfgang Ebert, Markus Fecher,

> Markus Vetter Work House Co., Ltd.,

Layout (Deutschland) Petra Schneider, Peter Schwiderek

Titelgestaltung: Sparky-Illustration:

Büttelborn/Klein-Gerau DTP & Satz: Hamm & Rudolf GmbH. Frankfurt

G.C.L. Yokohoma Körner Rototionsdruck Sindelfingen

RTV. Weiterstadt Abonnement Service: Pressepost-Nummer: Club Nintendo Redoktionsanschrift: Nintendo Center Postfach 1501

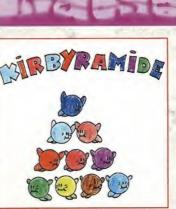
63760 Großostheim 0130-58 06 (11 - 19 Uhr) Konsumentenberatuna: Redaktions-Fax: 06026-950310

Dos "Club Nintendo" Magazin wird von der Nintendo ol Europe GmbH veröffentlicht.

Erscheinungsweise: 6 Ausgaben pro Jahr.

© 1995 by Nintendo of Europe GmbH und Nintendo Co., Ltd. All rights reserved. Alle im "Club Nintendo" Mogazin veröffentlichten Beiträge sind urheberrechtlich geschützt. Alle Rechte, auch Übersetzungen, vorbehalten. Die teilweise oder vollständige Vervielfältigung dieses Buches bedarf der ausdrücklichen, schriftlichen Genehmigung der Nintendo of Europe GmbH und Nintendo Co., Ltd. Nintendo ist eingetrogenes Worenzeichen der Nintendo

Nintendo®



Thorsten Dornberger aus Markt Nordheim hat uns diese geniale Kirbyramide geschickt. Die Aufgabe ist nicht leicht: Ihr müßt die Position von drei Kirbys so ändern, daß die Pyramide auf dem Kopf steht. Wer knackt

Dieses Kombinationsrätsel hat uns Alexander Stroh aus Paderborn geschickt. Helft Mario dabei, den Weg zu Prinzessin Toadstool zu finden, Larry, Roy und Ludwig von Koopa sowie der böse Bowser höchtspersönlich stellen ihm unangenehme Fragen. Wenn Ihr sie richtig beantwortet, wird Mario das Labyrinth schnell durchqueren. Das sind die Fragen:

Freund?

- 1. Cranky Kong 2. Banana Kona
- 3. Diddy Kona

Roy: Wer spielte Mario im Film "Super Mario Bros."?

1. Bob Hoskins

2. Sylvester Stallone

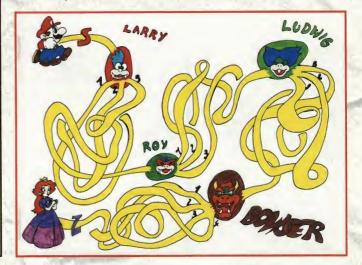
3. John Candy

Larry: Wie heißt Donkey Kongs kleiner Ludwig: Welchen Namen wird das neue 64-Bit-Spielsystem von Nintendo tragen?

- 1. SNES 2
- 2. Virtual Boy
- 3. ULTRA 64

Bowser: Wer war Marios erster Widersacher?

- 1. Bowser
- 2. Donkey Kong
- 3. Wario
- 4. Ganon



82 CLUB NINTENDO

Bist Du reif für die Insel?















Deutscher Bildschirmtext Coole Farben – heiße Action Riesige Charaktere Unglaubliche Special-Effects



Miyamotos Meisterwerk: Yoshi's Island – Super Mario World 2 ist das beste Mario-Abenteuer aller Zeiten! Mit fun-tastischer Bilderbuch-Grafik und jeder Menge heißer Action. Denn Baby-Mario ist in Gefahr! Nur Du kannst Yoshi helfen, ihn zu retten. Einfach der helle Wahnsinn, was Dir in den sechs Welten mit je acht munter-kunter-bunten Levels so alles passiert.

Ein Jump 'n' Run-Spaß der Ultralative!

